JUNIJ 2005 40/1450 SIT

PC Format

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

DVD IZDAJA

VELIKI TEST VSEGA

» Test grafičnih kartic
» Najboljše nadgradnje
» Primerjava procesorjev

STAR WARS

Yoda in umetnost vzdrževanja PC-ja

DVOJEDRNI PROCESORJI

PRVI PRIMERJALNI TEST

5 MINI RAČUNALNIKOV NA TESTU!

↘ OPISI NAJBOLJŠIH IGER
PARIAH, SWAT 4...

↘ TESTI STROJNE OPREME
PRIMERJAVA SLUŠALK

NOVOSTI

E3

Največji igričarski sejem

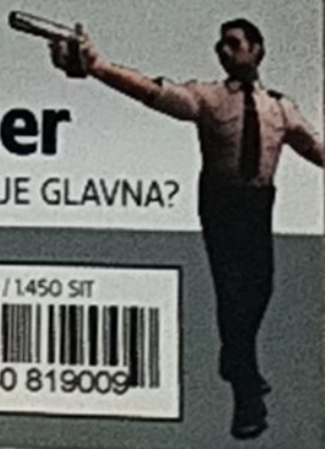
↘ 23 STRANI NASVETOV
DELAVNICE IN VODIČI

BREZPLAČNA PRILOGA O TISKALNIKIH

Kako kupovati, kako delujejo...

Scarface Vs Godfather

KATERA MAFIJSKA IGRA JE GLAVNA?



PHOTOSHOP CS2

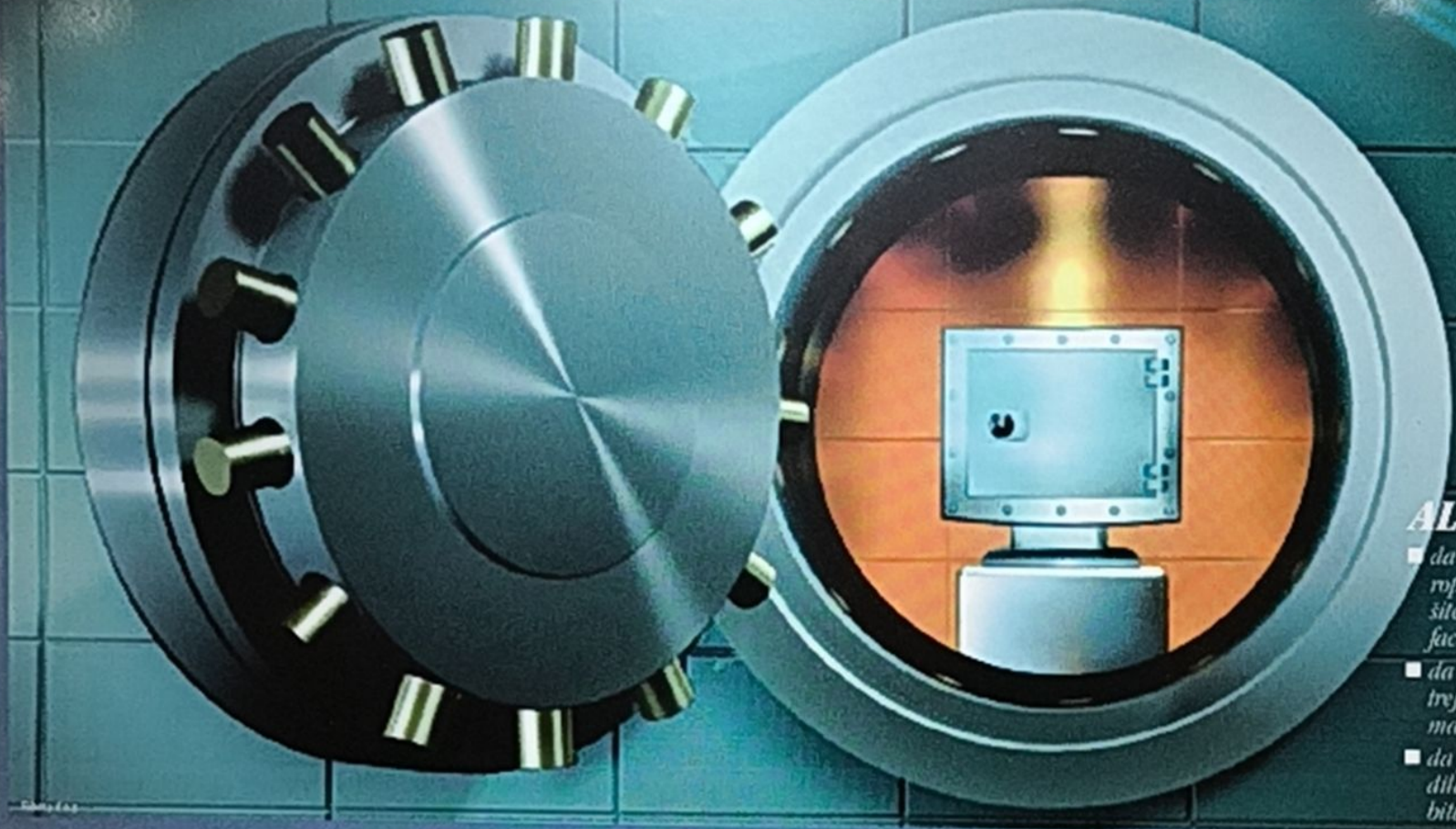
TESTIRALI SMO NAJNOVEJŠO RAZLIČICO TEGA PROGRAMA

V MREŽI HEKERJEV

E-POŠTA NI TAKO VARNA KOT MISLITE. PREBERITE, KAKO SE LAHKO ZAVARUJETE

ISSN 1580-8203
JUNIJ 2005 / 40 / 1450 SIT
9 771580 819009

VEČ VIRUSOV? VEČ GROŽENJ? POTREBUJETE VEČ ZAŠČITE



Panda Software

ALI STE VEDELI,

- da je Panda Software vodilni ... ropski razvijalec IT varnostnih ... šitev (Leading European ma... facturer of IT security solutions)
- da je Panda Software peto na... treje rastoče podjetje v Evropi (... mark Fast 50 ranking)
- da je Panda Software prvi po... dila dnevne, samodejne pos... bitve podpisnih datotek virusov

POSEBNA AKCIJA: 1 leto brezplačna zaščita za podjetja

USTVARJAMO VARNOST

TRUPREVENT TECHNOLOGIES

Kompatibilen z vašim obstoječim antivirusom

IZBERITE NAJBOLJŠE

Najbolj inteligentne tehnologije za boj proti neznanim virusom in vsiljivcem. Običajni siste... zaščite, kot so naprimer IDS sistemi, požarni zid in protivirusi so učinkoviti za odkrivanje... odstranjevanje znanih virusov, niso pa razviti za spopad z neznanimi grožnjami.

TruPrevent tehnologije analizirajo obnašanje vseh programov in datotek v uporabi in blokir... tiste, ki izvajajo škodljive aktivnosti in za katere se izkaže, da so do sedaj še neznani virusi.

panda
gatedefender

vaša prva linija obrambe pred virusi, nadležno pošto in neželeno vsebino

IZKORISTITE MOŽNOST BREZPLAČNEGA TESTIRANJA NAŠIH PRODUKTOV

Panda Software Slovenia; 07/30 45 806; res@ribera...

IZBERITE SVOJE DARILO

MP3 predvajalnik
in USB pomnilnik
Boom'N - 128 MB
50x

WebCamera
+SVGA Fotoaparat
USB
50x

SCANNER ARTEC 2000
600 DPI
USB Optični čitalec
50x

Ob nakupu računalnika MEGAhit vam podarimo DARILO.

DARILA bomo razdelili med prvih 150 kupcev, ki bodo kupili računalnik MEGAhit v vrednosti nad 150.000 sit
AKCIJA velja od 25. maja do 25. junija 2005
Ob plačilu z gotovino vam priznamo popust , možno tudi plačilo na 3,6,12 ali celo 24 obrokov

MEGAhit BASIC

MEGAhit PREMIUM

MEGAhit SCORPIO

Tiho delovanje, odlično hlajenje, različne barvne kombinacije in 24 mesečna garancija,
je le nekaj razlogov za nakup računalnika MEGAhit

MEGAhit

www.megahit.si

Zaupa jim že na tisoče kupcev

Zakaj jim ne bi tudi vi

E-misija d.o.o.
KAMNIK Ljubljanska cesta 21d, **Tel.: 01 830 35 30,**
LJUBLJANA, Šmartinska 55, Zeleni trikotnik, Tel 01 544 30 55,
MARIBOR, Ul. Talcev 24, Tel 02 229 61 80
KRANJ Ul. Jake Platiše 17, Tel 04 235 20 20,
NOVO MESTO Zwittrova ul.1, Tel.: 07 337 25 70

e-misija

www.e-misija.si

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF 40 Junij 2005

Vklop

Novice 10
Kaj vse se je zgodilo v svetu računalništva

Opremljeni 14
Še vroči izdelki iz tovarn predstavljeni na enem mestu

Teme

Vojne zvezd 22
Yodovski pogled na igralno zgodovino *Star Wars*

PC svetovni rekordi 28
Neuradna rekordna računalniška oprema

Velika napoved 54
Brazgotinec ali Boter. Kdo bo zmagal?

Delavnice

Splošno Naj vaš PC ostane zdrav 74
Arhitektura Naričite si novo sobo 78
Grafika Predelajte slike z Roxiom 79
Nadgradnja Navijte grafično kartico 80
Logotipi Izdelajte 3D logotipe s *Xaro* 82
Internet Anonimno deskanje 83
Video Dodajajte učinke s *3D Edit Gold* 84
Linux Postavite se v kožo administratorja 86
Fotografija *PhotoClean* očisti vaše slike 87
Splet Enostavno oblikovanje z *NetObjects* 88

Praktični nasveti

V mreži hekerjev 90
Zaklenite vrata in skrijte hčere, hekerji prihajajo

Vprašajte Gregorja 94
Neprostovoljna pomoč profesionalnega nergača

Odklop

DVD kotiček Servirane uspešnice 109
Spletne strani Za šalo in zares 110
Kisli možgani Brez konzervansov 113
Samo še to... Pa gremo na pico 114

Dvojedrni dvoboj

Slišali ste že vse nore napovedi, zdaj pa preberite, kaj novi procesorji res znajo

34

KAZALO OGLASOV

Acord-92	39, 42, 44, 116	Mlacom	45
Alterna Intertrade	16*	Mobitel	21
Amis	30	Norman	111
Andersen	79	Radio Krško	5*
Anni	17, 43	Radio Viva	6*
Asus	27	Ribera	2
Bofex	115	SiMobil	41
E-misija	3	SiOL	9
Foto Grad	10, 91	Sony	97
Geoset	11	Teal	38
Inea	93	Tech Trade	95
JAE	98	Telemach	13*
KFM	32	ThreeAnts	7*
Lancom	53	Tift	12
Leadtek	7	TSE	13
Mikroing Trade	4*	VideoToP	48, 58, 63
Minolta	2*	Xenon Forte	15

* Oglas je v prilogi

Vsebina revije

OPISI

Primerjalni testi

18 **Mini računalniki**
Štirje sistemi barebone na preizkušnji

32 **Slušalke**
Kvartet najboljših slušnih pripomočkov

99 **Supertest**
Več kot 600 zmogljivostnih testov na enem kupu

Strojna oprema

38 Blackberry 7230
40 Sony Ericsson S700i
40 Asus W3000A
42 Fujitsu-Siemens Lifebook 7010

39 **Druga strojna oprema**
Networks Defender 310, brezžična numerična tipkovnica in miška, Canyon CN-WF518, Akasa evo 33, Virtual Keyboard, Thrustmaster 2-in-1 Dual Trigger, Panasonic NV-GS75, Point of View GeForce 6200 64Mb Turbo Cache

Programska oprema

45 SUSE Linux 9.3
46 Adobe Photoshop CS2

Igre

50 Sladke igre
53 Lestvice
54 Scarface vs. The Godfather
56 Empire Earth 2
59 Stronghold 2
60 Trackmania Sunrise
61 Freedom Force vs the Third Reich
62 LEGO Star Wars
64 Matrix Online
66 SWAT 4
67 Pariah

68 **Mini opisi**
Legacy: Dark Shadows, Robots, Mission Barbarossa, EverQuest: Dragons of Norrath, Flight Ventures, ERJ 145 Pilot in Command

+ PRILOGA TISKALNIKI

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Boštjan Krajnc,
Goran Radinović, Brane Smodič
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Goran Radinović, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar, Janja Cebek
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

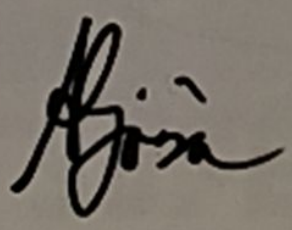
Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Kdo bo tebe ljubil?

Dragi računalnikarji, predrage računalnikarke, kar boste prebrali v naslednjem stavku, zna poslati vašo zadnjo plat proti tlom. Šokantno, ampak popolnoma res je, da brez obstoja računalnikov naša stroka svetu ne more ponuditi prav dosti. Če bi nekemu zlobnežu na kak čude(že)n način uspelo s površja planeta Zemlja zradirati čisto vsak računalnik, bi nenadoma postali človeštvu vredni toliko kot deževniku zobje. Takrat bi bilo veliko lepše biti kakšen mizar, zdravnik ali odvetnik, te bomo vedno in povsod potrebovali. Razne programerje, strokovnjake za računalniško animacijo in sistemske administratorje bi ljudje zapisovali na svoje sezname želja samo v slučaju, da bi se poleg računalnikov zradirala tudi vsa hrana. "Prodamo dva računalničarja (75 in 80 kg), solidno ohranjena, ne potrebujeta veliko nege, eden zna oponašati vrabčka, drugi pa zmore hoditi po rokah in zraven zadenjsko recitirati himno. Šifra: za golaž bo že."

No, dokler bo računalništvo ena najhitreje rastočih vej na drevesu razvoja človeštva, ni nobenega strahu, da bi odpadli kot notredamski zvonar na tekmovanju za miss topless 2005. Človeštvo nas potrebuje in vedno bolj nas bo – računalniki so postali ključen člen poslovanja, zabave in življenja. A preden začnem zveneti kot ravnatelj na informativnem dnevu na srednji računalniški šoli, bom neelegantno speljal ves veter, ki sem ga napihal, na mlin *PCFormata*, vi pa se delajte, da tega niste opazili. Torej, če želite korakati vštric s časom, boste brali revijo *PCFormat*, saj vam mesečno postrežemo z okusnim koktajlom vseh pomembnejših tematik iz nikoli dolgočasnega sveta računalništva. Tako boste ta mesec lahko brali o prvih dvojedrnih procesorjih, se zabavali ob poročilu s sejma E3, izvedeli, kam na lestvici najboljših sodi vaš računalnik ob velikem primerjalnem testu in izvedeli marsikaj novega o vesolju Star Wars. In če boste po kakšnem nesrečnem naključju morali noč preživeti na klopci v parku, se boste z revijo lahko tudi pokrili, saj je debela kot vsak mesec in zavoljo priloge o tiskalnikih celo dvodelna.



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA BANOVIČ
Ta mesec smo jo poslali na NT konferenco. Po koncu smo jo komaj spravili iz sončnega Portoroža.

GORAN RADINOVIČ
Je največji, kadar je Andrej odsoten, a ker je najmlajši, se njegova pravica glasovanja vseeno izniči.

BRANE SMODIČ
Prva noga naše nogometne ekipe. Če prav pomislimo, pravzaprav tudi edina noga naše nogometne ekipe.

IVO VIDERGAR
Če bi sem dali Janjo, bi bilo tri proti dve za ženske. Čeprav nismo šovinisti, to ni bilo sprejemljivo.

MIHAELA WEIXL
Lastnica glasu, ki sprejema vaša naročila, je prva oseba, ki jo poznamo, da ima žulje od dvigovanja telefona.

Leadtek®

We Make Dreams a Reality

WinFast PX6800 Ultra
NVIDIA GeForce 6800 Ultra GPU
256MB/256bit high speed DDR3 pomnilnik
DVI x 2 & TV izhod
Podpora Micorosft DirectX 9.0 in OpenGL 1.5

WinFast PX6600 GT (Extreme)
NVIDIA GeForce 6600 GT GPU
128MB/128bit high speed DDR3 pomnilnik
D-Sub, DVI & HDTV izhod
Podpora Micorosft DirectX 9.0 in OpenGL 1.5

WinFast A6200 TD
NVIDIA GeForce 6200 GPU
128MB/128bit high speed DDR pomnilnik
D-Sub, DVI & HDTV izhod
Podpora Micorosft DirectX 9.0 in OpenGL 1.5

WinFast DTV 1000 T
DVB-T TV izhod
Stereo digitalni radio
Time-Shifting funkcija
De-interlacing
Daljinski upravljalec

WinFast
Duo PX6600 GT Extreme

vsebuje 256MB DDR3 pomnilnik s hitrostjo 560MHz in jedro s hitrostjo 550MHz.
Najrazvitejše tehnološke inovacije omogočajo podporo Microsoft® DirectX® 9.0c senčilnemu modelu 3.0 in nVidia UltraShadow® II tehnologijo, ki prinaša tudi neprekosljivo senčenje produktov prejšnjih generacij, kot so id® Software Doom III.
WinFast Duo PX6600 GT Extreme podpira HDTV izhod, ki omogoča priklop računalnika na HDTV televizorje za direktno predvajanje računalniške slike na high definition televizorjih.

WWW.LEADTEK.COM

PCFormat

na vašem disku

Celotni programi!

3D Edit Gold
Odličen program za montažo domačih video posnetkov, ki bo znal izkoristiti vse prednosti vaše drage 3D grafične kartice.

FloorPlan 3D 7
Če vam notranja oprema stanovanja ni posebej všeč, boste s tem programom z lahkoto izdelali nov načrt, ki vam bo bolj pri srcu.

NetObjects Fusion 7.1
Zaradi unikatnosti in preprostosti uporabe boste s *Fusion* hitro sestavili lastno spletno stran, ki jo boste brez sramu pokazali svetu.

PhotoClean Express
Gre za eno ključnih komponent paketa *PhotoMagic*, s katero boste hitro in enostavno odpravili večino napak na vaših fotografijah.

PhotoSuite 5.0 SE
PhotoSuite vam omogoča, da zajemate, organizirate, obdelujete in si izmenjujete vaše digitalne fotografije. Vključuje številne napredne možnosti in funkcije.

Internet Anonym Pro 6
Ker se informacije o vaših spletnih aktivnostih shranjujejo, vas lahko sposoben heker brez težav zalezuje. Ta program je vaša rešitev.

System Mechanic 4
Računalniki so na nek način podobni avtomobilom, saj zahtevajo redno servisiranje. *System Mechanic* bo pogledal pod pokrov PC-ja.

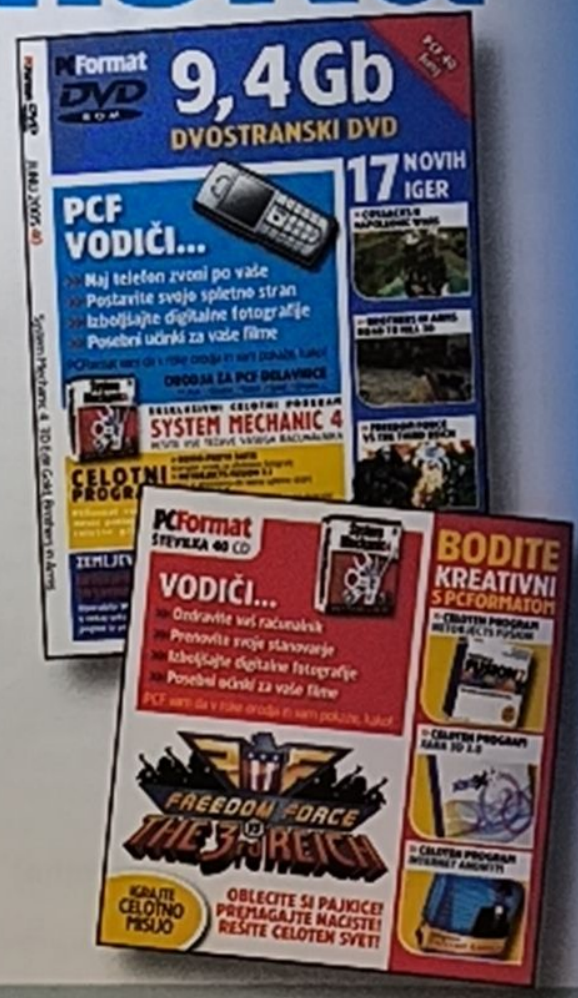
Xara 3D 3.0
Xara 3D je namenjena izdelavi 3D slik, ki se običajno uporabijo pri izdelavi spletnih strani. Možna je tudi izdelava vrtečih napisov.

Najboljši celotni programi
Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da vam ugodimo.

Igrajte najnovejše igre
Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?
Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora
Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 3301.



Preizkusni programi

3Dmark05 Najboljši način testiranja hitrosti PC-ja
Basic4GL Preprost programski jezik s podporo za OpenGL
HeavyLoad 2.0 Program, namenjen testiranju sistema
HyperSnap-DX 5 Zajemajte slike iz iger in programov
LiteStep 3.0.2 Z njim boste zlahka spremenili videz Windows
Magix Ring Tone Maker Ustvarite lastno zvonjenje za telefon
NASA World Wind 1.3 Zemljevid sveta s satelita
RadLinker 2.030 Če navijate grafično kartico, ga potrebujete
Replay Radio Orodje za snemanje radijskega programa
System Mechanic 5 Preizkusna različica paketa orodij
Winamp 5.09 Tako ali tako veste, za kaj gre
Xara 3D 6.0 Najnovejša različica programa za 3D grafiko
ZoneAlarm 5.5 Odličen programski požarni zid

Igre

America's Army 2.4 Celotna večigralska vojaška igra
Battles In Normandy Strateška igra, vredna ogleda

Brothers in Arms Akcijska strategija – obvezen ogled
Cossacks II: Napoleonic Wars Opis v prejšnji številki
Delta Force: Xtreme Predelava stare uspešnice
Fire Captain Zanimiva igra, kjer se borite proti požarom
Freedom Force vs the Third Reich Preberite opis
GTR Prava simulacija dirkanja s športnimi dirkalniki
Project: Snowblind Odlična prvoosebna strelska igra
Robots Arkadna pustolovščina, narejena po animiranem filmu
The Bard's Tale Preizkusite dolgo pričakovano igro FRP
The Saga of Ryzom Dobra igra vrste MMORPG

Dodatki in modi

Call of Duty: United Offensive Skupek dodatnih zemljevidov za popularno igro
Codename: Panzers Dodaten zemljevid Karlsruhe 1945
Galactic Conquest Urejevalnik za vse ljubitelje igre
Half-Life 2 Spet cel kup novih stopenj za to uspešnico
Splinter Cell: Pandora Tomorrow Urejevalnik za igro
UT2004: Troopers Dawn of Destiny 4 Odlična predelava divje akcijske igre

Bonus

Hitman 2 Brezplačna glasba iz simulacije nasilnega plešca
Rezultati meritev Primerjajte rezultate supertesta s svojimi
Omega drivers Optimizirani gonilniki za grafične kartice
Pragozd smrti Doma narejen film slovenskih ustvarjalcev
Stronghold 2 Oglejte si filmček in preberite opis strategije

Seznam velja za *PCFormatov* DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

ŠIROKOPOTEZNE STORITVE PRIHODNOSTI

SiOL TRIPLE PLAY

internet prihodnosti // velike hitrosti // neomejen dostop // varnost // dostop do informacij // storitev // zabave tudi preko lastnega multimedijskega portala // več poštnih predalov // dostop do e-pošte // **telefonija prihodnosti** // brezplačno telefoniranje znotraj Siolovega omrežja // kontrola klicev preko spleta // možnost uporabe obstoječega analognega aparata // **televizija prihodnosti** // visokokakovostna slika // pester izbor dokumentarnih // otroških // zabavnih // glasbenih // športnih in drugih programov v različnih jezikih // enostavno upravljanje // internet in e-pošta preko televizije

10. NT konferenca

Portorož je tudi letos skoraj klecnil pod težo obiskovalcev NT konference

NT konferenca je iz dogodka, na katerega je bilo leta 1995 prijavljenih 188 udeležencev, ki so lahko poslušali 12 predavateljev, prerasla v gigantsko prireditev, ki jo je letos obiskalo 2.131 udeležencev iz več kot 600 podjetij. Predavateljev je bilo pa kar 142.

Vsebinsko je bila letošnja NT konferenca še posebej pestra za novinarje, saj so se okrogle mize in tiskovne konference kar vrstile. Tako smo se imeli priložnost pogovoriti z Mičom Mrkaičem, predsednikom vladnega strateškega sveta za razvoj in s predstavniki najrazličnejših slovenskih in tujih podjetij, ki so bili radovednim novinarjem pripravljeni odgovarjati na najrazličnejša vprašanja. Čisto nepričakovano smo si lahko ogledali celo predstavitev *EthnoCona*, o katerem lahko več preberete v sosednji novici.

Predavanja so kot običajno pokrivala celo serijo najrazličnejših področij, predstavljene so bile različne novosti, kot so Microsoftov podatkovni strežnik SQL Server 2005 in razvojno orodje *Visual Studio 2005*, veliko poudarka pa je bilo ponovno na varnosti, saj je bilo na to temo kar nekaj predavanj.

NT konferenca pa ne bi bila tista prava brez zabavnih dogodkov in dobrodelnega pohoda, katerega izkupiček (skoraj 9 milijonov tolarjev) je namenjen mladinskim centrom v Murski Soboti, Kopru, Brežicah, Mariboru in na Jesenicah. Smo pa bili letos deležni tudi manj zabavnih dogodkov, kot je bilo na primer nehumano bujenje ob sedmih zjutraj z aerobiko na plaži, katere se je udeležila velika večina hotelskih gostov, a le v obliki napol mrtvega mahanja z balkonov.

Slovenska pamet v samem vrhu

Slovenska ekipa programerjev je zmagala na regionalnem tekmovanju Imagine Cup

Skupina štirih študentov Univerze v Mariboru si je letos sprogramirala prvo mesto na regionalnem vzhodnoevropskem tekmovanju Imagine Cup 2005 in se uvrstila v svetovni finale, ki bo konec julija v Jokohami (da, tisti na Japonskem). Tema letošnjega tekmovanja je bila razbijanje meja in fantje so se odločili, da bodo podrli prav največjo mejo med ljudmi, in sicer jezikovne in kulturne razlike.

EthnoCon, kot se aplikacija imenuje, je v bistvu univerzalni prevajalnik, ki omogoča neposredno prevajanje govorjene besede (fantje so celo ustvarili lastno orodje za kompresijo zvoka v MP3 v realnem času), vnesenega besedila ali besedila, zajetega z digitalnim fotoaparatom ali kamero (seveda je vključeno tudi orodje za optično prepoznavanje pisav), video-konference preko dlančnika in prevajanje besedila oziroma komunikacijo s piktogrami, za jezike, ki niso podprti, tako da jezikovne meje v bistvu ne obstajajo več. Že samo to je neverjeten podvig, a je *EthnoCon* še veliko več. Razen same neposredne komunikacije omogoča tudi ustvarjanje socialnih omrežij uporabnikov. Vsak uporabnik sistema, pa naj bo to oseba, ustanova ali gostinski lokal, je definiran z določenimi lastnostmi, s pomočjo sistema GPS pa lahko uporabniki sistema v tujem kraju hitro poiščejo lokale ali osebe z istimi interesi in še več.

Po predstavitvi sodeč imajo Simon Jurič, Tadej Gregorčič, Boris Krivonog in Miha Lesjak dejansko možnosti za visoko uvrstitev v Jokohami, z isto rešitvijo pa so se uvrstili tudi v finale tekmovanja Windows Embedded Challenge, ki bo 17. in 18. junija v Redmondu (da, v tistem v ZDA). Mi bomo navijali za njih, prav tako pa bomo fante poskusili pripraviti do tega, da nam bodo za vas *EthnoCon* in vse z njim povezane programerske križe in težave podrobneje opisali.

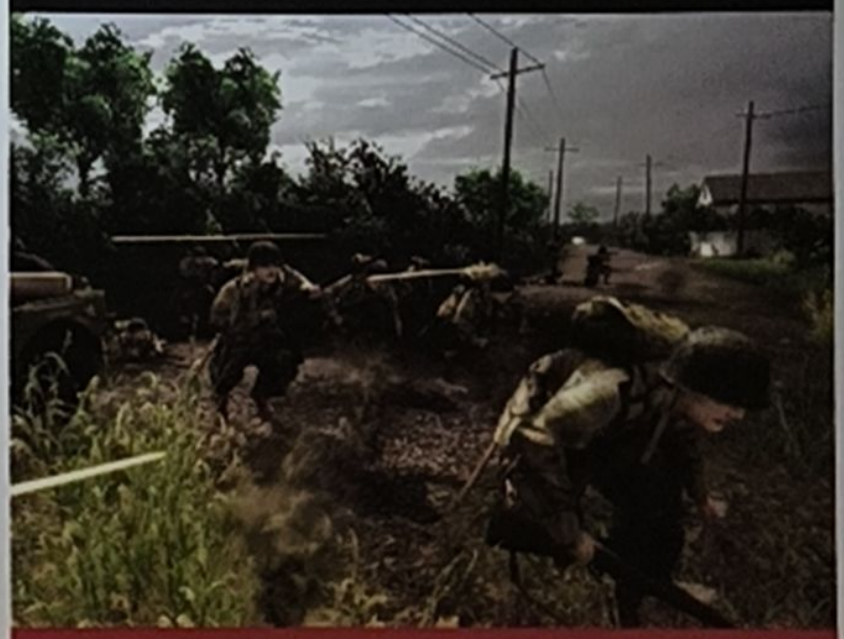
Vaš digitalni fotolab in spletna fototrgovina
DIGILAB
www.fotograd.com
Ostanite doma in nas obiščite!

Intelova konferenca

Intel v Ljubljani 18. maja

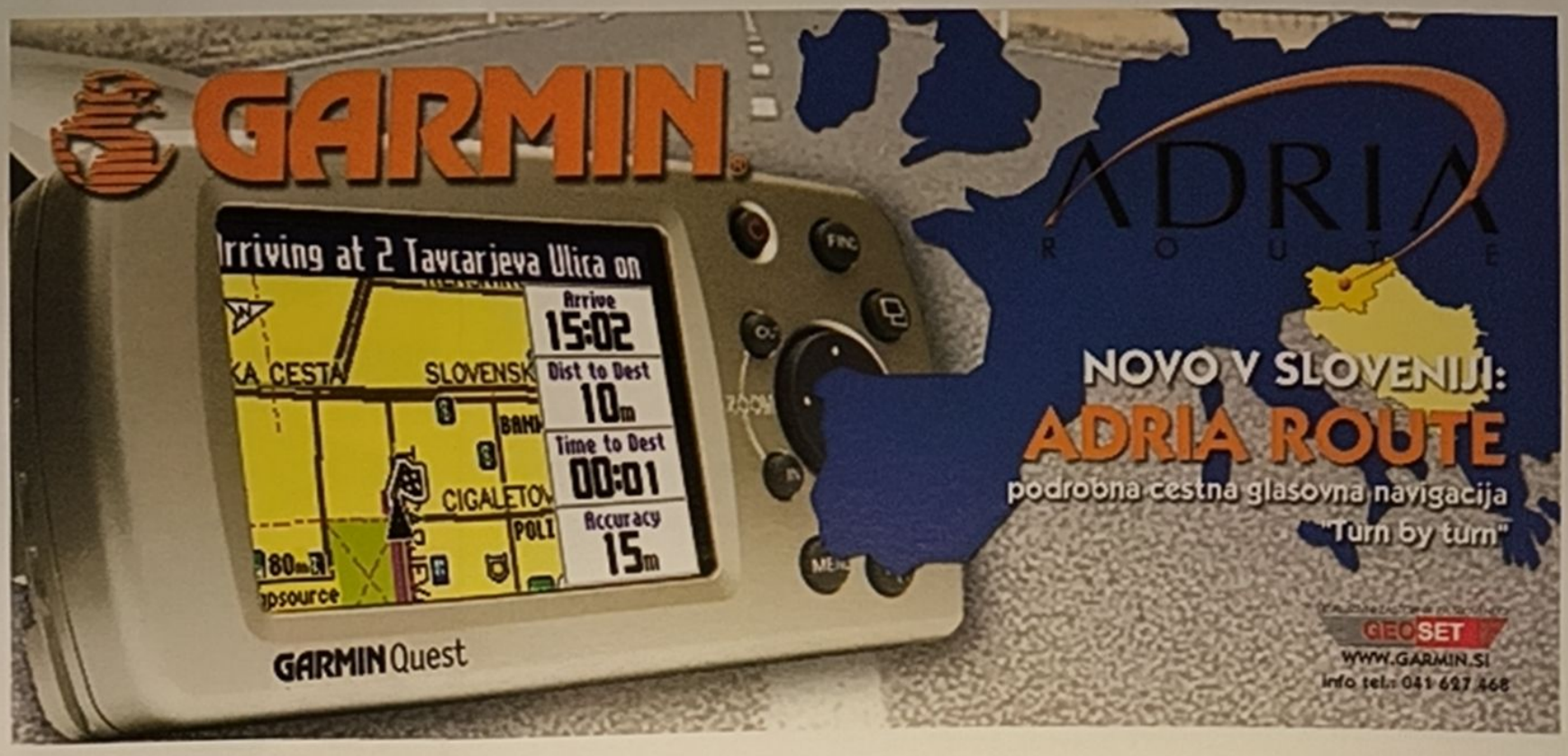
Ko spregovori velikan kot je Intel, velja prisluhniti, pa čeprav smo sredi maja v Koloseju poslušali že predstavljeno vizijo z Intel Developer Foruma. Intel se, čeprav zatrjujejo, da bi tehnološko lahko iztisnili iz procesorjev kar 6 GHz in da se poigravajo celo s 15-nanometrsko tehnologijo, ki pa je cenovno vprašljiva, usmerja v celovitejše rešitve. Dokaz za to sta novi osnovi postavljeni na nabora čipov 945 in 955X – Digital Office in Digital Home. Home, ki bo zmogljivejši, bo kakopak osnovan okoli dvojedrnega Pentiuma D, Intel pa zagotavlja, da bo vključil tako močne integrirane grafične rešitve, da potrebe po samostojnih karticah sploh ne bo, in je le-tem napovedal prihodnost ozke tržne niše. Govora je bilo še o novi podpori RAID 5 in 10 ter DDR2 667MHz, aplikacijah za lažje delo administratorjev, varnosti, pa o vse tišjih, energetsko manj zahtevnih rešitvah, integriranih visoko kakovostnih zvočnih rešitvah, posledičnemu vpeljevanju PC-ja v dnevno sobo, novi razsežnosti večizvršilnosti ter vsesplošni ekološki naravnanosti. Videti je torej, da Intel po tehnološkem merjenju moči svojo pozornost obrača nazaj h kupcu in njemu prijaznim celovitim rešitvam.

Tole si zapišite na urnik...



4.6 bo v Big Bangu v Mariboru tekmovanje v igri *Brothers in Arms: Road To Hill 30*. Pridite in pokažite, da obvladate. V juniju pa bo Emona Obala v Mercatorjevih centrih organizirala promocije otroški iger.

Promocije bodo:
11. 6 Ljubljana Šiška
18.6 Kranj
24.6 Nova Gorica
2.7 Jesenice



Bluetooth in Mercedes A

Napredno in varno telefoniranje

Podjetje **AC Intercar** (www.ac-intercar.si) nam je ta mesec omogočilo malo drugačne vrste test – urednik je dobil v roke čisto pravi mercedes **A200**. Kdor ga je že videl za volanom, bo potrdil, da to ni bila ravno najboljša ideja. Ker smo *PCFormat* in ne *Avtomat*, razlog za test seveda ni mogel biti sam jekleni konjiček. In res ni bil. Preizkušali smo namreč, kako se obnese kombinacija vrhunskega mestnega avtomobila in mobilnega telefona s tehnologijo Bluetooth. Ja, kot dodatno opremo je z mercedesom A mogoče dobiti Siemensov mobilni telefon, ki se bo s pomočjo "modrega zoba" sam pomenil z avtomobilom o vseh zoprnih podrobnostih in vam omogočil, da komunicirate s sogovornikom s pomočjo v avtomobil vgrajenega mikrofona in zvočnikov. V avtomobil boste dobili tudi nekaj dodatnih gumbov za iskanje po imeniku, klic pa boste sprejeli kar z gumbom na volanu. Priročno in neprimerno varnejše od brskanja po žepih med vožnjo.

SMS NAGRADNO ŽREBANJE

Glasujte za svojo najljubšo igro in sodelujte v **nagradnem žrebanju**. Na številko **2929** pošljite SMS z vsebino **GAME PCF** in številko igre, za katero želite oddati svoj vrednoten glas. Če želite denimo glasovati za Rome: Total War, pošljite na 2929 sporočilo GAME PCF 3. Če vaše najljubše igre ni na seznamu, pošljite na 2929 SMS z vsebino: GAME PCF Naslov igre. Primer: GAME PCF Evil Genius

1.Doom 3, 2.Far Cry, 3.Rome: Total War, 4.Call of Duty: United Offensive, 5.NFS: Underground 2, 6.Half-Life 2, 7.The Sims 2, 8.SWAT 4, 10.Prince 2: Warrior Within, 11.World of Warcraft, 12. Football Manager 2005, 13.Splinter Cell: Chaos Theory, 14.Brothers in Arms, 15.Empire Earth 2

Poleg tega, da boste s tem postali potencialni dobitnik ene izmed petih **PCFormatovih majic** ali **knjige Naučite se PHP v 24 urah**, in pomagali vaši igri do vrha lestvice najbolj priljubljenih, se boste s tem vpisali tudi v **PCFormatov SMS klub** in 2-3 krat na mesec prejemali informacije o vsem, kar se zanimivega dogaja v svetu, ki ga raziskuje *PCFormat*. Vklopite na telefonu vibriranje, pa vas bomo mimogrede še brezplačno zmasirali.

Vsi nagrajenci bodo o nagradi obveščeni preko sporočila SMS.

Vsi nagrajenci bodo o nagradi obveščeni preko sporočila SMS.

PCFormatovo majico je mogoče dobiti tudi brez žrebanja. Cena je enaka ceni ene revije

1.450 SIT + poštni stroški

POKLIČITE NA 02 330 3301

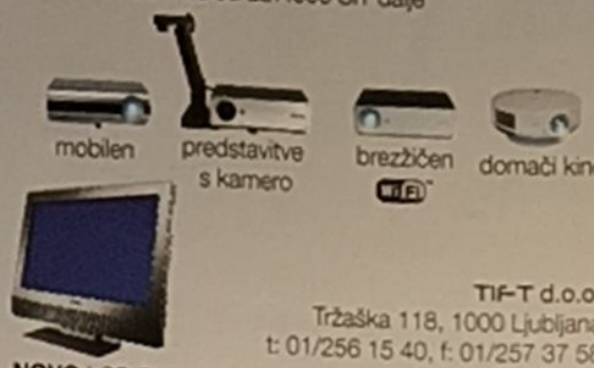
profesionalne predstavitve

mobilne
brezžične možnosti
predstavitve s kamero
domači kino

Pravi izbor
TOSHIBA

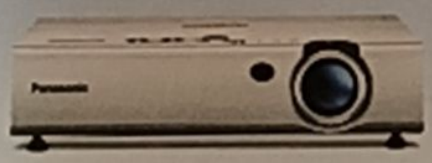
Na visokem tehničnem nivoju Toshiba nudi neprestane inovacije in najboljše storitve - s poudarkom na izjemni obliki. Mobilno, z vgrajeno kamero, udobno brezžično LAN povezavo ali domači kino za filmsko doživetje v vaši dnevni sobi. Toshiba poudarja s svojo do potankosti obogateno paleto produktov za vsakovrstne potrebe sodobne rešitve, ki navdušujejo.

Cena brez DDV: že od 227.000 SIT dalje



TIF-T d.o.o.
Tržaška 118, 1000 Ljubljana
t: 01/256 15 40, f: 01/257 37 58
e: dobrodosli@tift.si

ZNEBITE SE KABLOV



Projektor PT-LB20NT

Panasonicov novi ultra kompaktni in ultra tihi projektor PT-LB20NT ima ob ločljivosti XGA svetilnost 2000 lumnov. Za preprost prenos zvočnih in video datotek z osebnega računalnika je opremljen z napredno brezžično povezavo IEEE 802.11b/g.
Odlikuje ga tudi vgrajena tehnologija »Daylight View«, Panasonicov revolucionarni sistem za zaščito barv z možnostjo štiristopenjskega nastavljanja svetlobe.

Več na naslovu
www.panasonic.eu.com/projectors ali **www.panasonic.si**

Panasonic
ideas for life

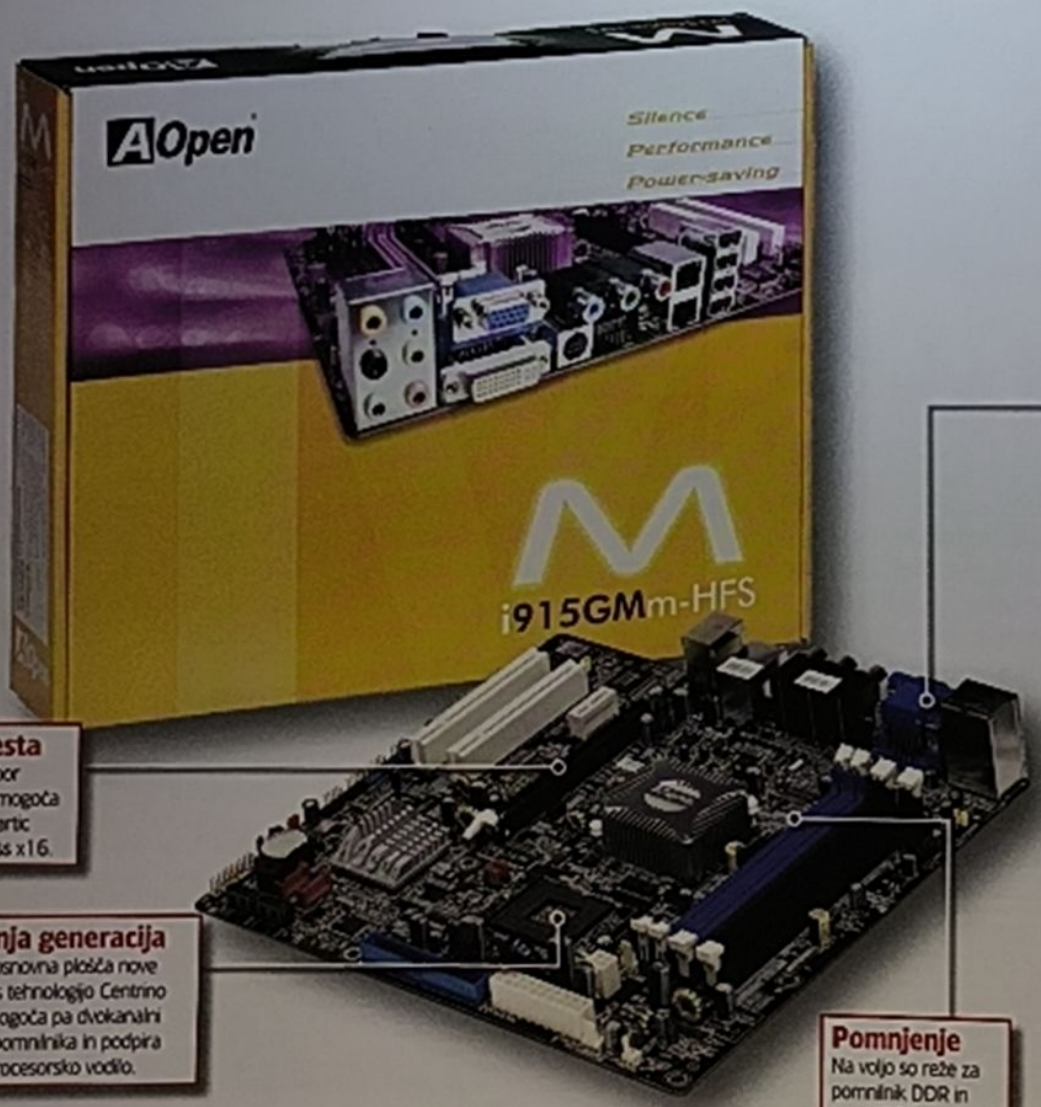
Prodaja v Sloveniji:

TSE d.o.o.
Tržaška 126, 1000 Ljubljana, Slovenija
Tel.: +386 (0)1 242 54 00
www.tse.si

PC HAND COMPUTERS
Ind. cona Trzin, Brezovce 10, 1236 Trzin, Slovenija
Telefon: 01/530 08 00
www.pchand.si

Opremljeni

NAJBOLJ MRZLIČNO PRIČAKOVANA STROJNA OPREMA



Avtocesta
Intelov nabor 915GM omogoča uporabo kartic PCI-Express x16.

Naslednja generacija
To je prva osnovna plošča nove generacije s tehnologijo Centrino na trgu, omogoča pa dvokanalni dostop do pomnilnika in podpira 533MHz procesorsko vodilo.

Pomnjenje
Na voljo so reže za pomnilnik DDR in novi DDR2.

Prava velikost
i915Mm-HFS je plošča Micro-ATX in je združljiva tako s klasičnimi ohišji, kot tudi z manjšimi, ki so primerna za kakšno dnevno sobo.

Plošča za Penitium-M

AOpen i915GMm-HFS

Cena Ok. 60.000SIT **Na voljo** Zdaj
Na spletu www.aopen.com

Razpravljanje o tem, kako krasen je Intelov procesor Pentium-M **je postal** že ritual v uredništvu *PCF*. Kar ne moremo preboleti, kako hladen in učinkovit je v primerjavi s klasičnimi procesorji za namizne računalnike. V bistvu se lahko pritožujemo samo zato, ker ni poštenih osnovnih plošč, ki bi se mu lepo podale. Zdaj pa še za pritoževanje nimamo več razloga. AOpen je predstavil ploščo za Pentium-M v polni Sonomini obleki, torej z Intelovim naborom 915GM. To seveda pomeni podporo za grafične kartice na vodilu PCI-Express, in sicer režo x16 in Intelov integriran čip GMA 900, dvokanalni pomnilnik, zvočni čip Intel High Definition in gigabitno mrežno kartico. Vse skupaj zaokrožijo krmilniki za S-ATA in S-ATA II, vhod in izhod SPDIF, osem vrat USB 2.0 in vrata FireWire. Še bolj zanimivo je, da plošča podpira tako novi pomnilnik DDR 2, kot tudi starejšega DDR. Zdaj nimate več razloga, da Pentiuma-M ne bi zapisali na seznam komponent za najnovejši stroj za igre in zabavo.

NUJNO

Mana za prenosne medije

Cowon A2

Cena Še ni znana **Na voljo** Poleti **Na spletu** eng.cowon.com

Že nekaj časa iščemo prenosno video nirvano. Večina prenosnih predvajalnikov videa nas je precej razočarala, saj imajo večinoma uborne zaslone z ločljivostjo QVGA, tisti, ki imajo večje zaslone, pa so preprosto preveliki, da bi dejansko bili primerni za tlačenje v žepe. A ne obupujte, saj je Cowon predstavil predvajalnik A2, ki ima primerno velik, 4-palčni široki zaslon (precej podoben zaslonu na Sonyjevem PSP-ju) v dokaj kompaktnem ohišju. Še boljša novica pa je, da naprava podpira cel kup kodekov in formatov, in sicer DivX 3.11/4/5, XviD, WMV9, MPEG4 in druge. A2 zna vhodni video signal celo zajeti in ga posredovati v televizijskem formatu NTSC ali PAL

ZAŽELENO

Liliputanski notesnik

Samsung Q30

Cena Ok. 630.000 SIT **Na voljo** Zdaj
Na spletu www.samsung.co.uk

Včasih naletimo na kak izdelek, ki je preprosto tako "pravi", da že boli, in novi Q30 korejskega tehnološkega kolosa Samsunga je že boleče poželjiv. Kar nekaj ultra-prenosnih notesnikov je na trgu, ki so preprosto neimpresivne igrače s prevelikimi okvirji za zaslon in čudnimi tipkovnicami. Q30 ni takšen. Notesnik je popolnoma skladen in še najbolj spominja na 15-palčni širokozaslonski model, ki ga je lastnik opral pri previsoki temperaturi. Ni pa le absolutno majčken (zaslon je 12,1-palčni širokozaslonski LCD z nativno ločljivostjo 1.280x800), temveč je tudi že prav smešno lahek. Tehnične specifikacije razkrijejo, da gre za notesnik z varčno tehnologijo Centrino, torej s procesorjem Pentium-M, ki deluje pri 1,1GHz, edina pomanjkljivost notesnika pa je ta, da nima vgrajenega optičnega pogona.

NUJNO

Prenosni TV

AVerMedia AVerTV Hybrid

Cena Še ni znana **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.averm.co.uk

Gledanje analogne televizije na računalniku nas nikoli ni metalo s tira. PC je namreč natančno orodje, ki prav brutalno prikaže vse pomanjkljivosti v kvaliteti signala. Zato so rezultati tudi z ogromnimi antenami ponavadi vse prej kot impresivni. Seveda so na voljo digitalne TV kartice, ki so zmožne prikazati odlično sliko, za namizne računalnike na voljo tako na vodilih PCI, kot tudi USB. Niso pa ravno idealne za uporabnike notesnikov, ki svoje računalnike dejansko nosijo naokoli. AVerMedia je zato predstavil novo digitalno TV kartico, ki je združljiva z vsakim notesnikom, ki ima vrata PCMCIA. Kartica podpira tako digitalni kot analogni zajem, tako da jo lahko mirno uporabljate za poneumljanje z nekvalitetnimi programi, ki jih ponujajo digitalne televizijske postaje.

ZA NAVDUŠENCE

Oglaševalsko sporočilo

Total Cost of Ownership:
strošek pisarniške opreme je pod nadzorom.

V industriji stranicnih tiskalnikov nabavna cena nenehno pada in to nam dopušča, da se bolj usmerimo na kvaliteto izdelka in na primernost našim zahtevam. Zmogljivosti večine modernih laserskih tiskalnikov pa so med različnimi proizvajalci zelo primerljive. Kje je torej razlika? Odgovor je skrit v količini denarja, ki ga bomo potrebovali za delovanje tiskalnika v njegovi življenjski dobi.

TCO pokriva vse elemente, od nabavne cene do planiranega konca "tiskalnikovega življenja". Stroški eksploatacije začnejo nastajati takoj, ko tiskalnik priključimo na električno napajanje. Dejansko je tudi porabljena energija sestavni del TCO, toda primerjalno z drugimi stroški je skoraj zanemarljiva. Analiza stroškov nam pokaže, da obstajata samo dva elementa, ki omembe vredno vplivata na TCO. To sta papir, na katerega tiskamo, in potrošni material, ki ga sestavljajo barvilo, razvijalec in valj. Papir je skupen vsem tiskalnikom, vendar ga samo nekateri lahko tiskajo po obeh straneh. Pri ceni potrošnega materiala pa se tiskalniki med seboj razlikujejo.

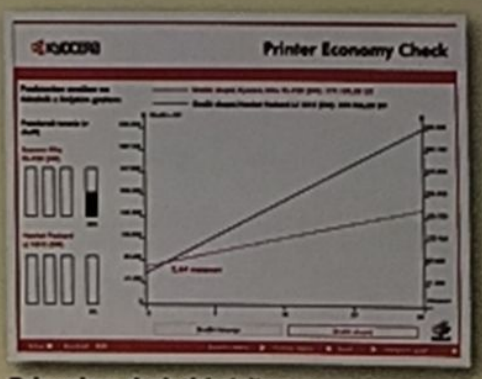
Kyocerina tehnologija ECOSYS omogoča delovanje tiskalnika brez menjave bistvenih komponent. Za delovanje je potrebno samo barvilo in uporabnik lahko že zelo hitro spozna cenovno prednost. Brezkasetna tehnologija je mogoča samo zato, ker so Kyocerini tiskalniki ECOLaser zgrajeni okrog izredno vzdržljivih amorfno silicijevih valjev, katerih življenjska doba je enaka življenjski dobi tiskalnika (tudi do 350.000 odtisov ali do 3 leta).

TCO je relativno nov fenomen, vendar samo po imenu. Že od industrijske revolucije naprej so uporabniki novih strojev morali iskati ravnovesje med nabavno ceno in stroški eksploatacije na eni strani, ter prednostjo in prihrankom ali zaslužkom na drugi strani. Pri nakupu pisarniške opreme moramo upoštevati dva elementa in dva ločena proračuna: začetno nabavno ceno, ki jo pokrivajo sredstva za investicije in stroške eksploatacije, ki se običajno izgubijo med nestrukturiranimi in nekontroliranimi stroški poslovanja. Za uspešno poslovanje in dobro vodenje podjetja pa je potrebno za kalkulacije imeti pregled nad kompletno stroškovno politiko. Kontrola pa ni samo uravnavanje investicij, ampak tudi vrednotenje koristi in upoštevanje stroškov za doseganje rezultatov.

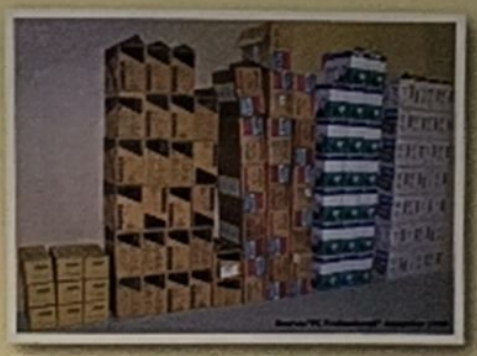
TCO pa ni samo zniževanje stroškov, gre tudi za popolno zadovoljstvo uporabnika. Kvaliteta izpisa, zanesljivost, nadgradljivost in dolga življenjska doba so odlike, ki jih uporabniki znajo ceniti, in jih tudi zahtevajo. Vsak prihranjeni evro in tolar pri stroških tiskanja pa se bo poznal pri učinkovitosti administracije in s tem tudi pri rezultatih poslovanja.

Konvencionalni laserski tiskalniki zahtevajo nenehno skrb in dodatne stroške. Kaseta je sestavljena iz valja, razvijalca in barvila, in jo je treba zamenjati vsakič, ko se barvilo porabi. Kot da bi voznik avtomobila vsakič, ko porabi gorivo, zamenjal še del motorja.

Ob koncu leta 98 je zelo vplivna nemška računalniška revija PC Professionell, opravila najbolj podrobno primerjalno preizkušanje laserskih tiskalnikov. V več kot šestih mesecih so porabili dva milijona listov papirja in na koncu izbrali zmagovalca med petimi finalisti. Izbira urednikov je pripadla tiskalniku KYOCERA FS-3700+ (18 strani v minuti). Poleg vzdržljivosti, saj pri tiskanju 400.000 izpisov vzdrževanje ni bilo potrebno, je tehnologija ECOSYS postavila tudi rekord cene za tiskano stran, ki je bila približno polovico nižja od konkurence. Pri 400.000 izpisih pa je to že pomemben prihranek.



Primerjava dveh tiskalnikov s programom PEC. Program najdete na PCFormatovem disku.



Slika potrošnega materiala po 400.000 izpisih.

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformaslo.net

Pismo meseca

Moralno deskanje

Za rojstni dan sem sinu kupil računalnik in zraven vzel še povezavo ADSL za internet. Pri tem me seveda skrbi količina moralno oporečnih strani, do katerih bo imel sin možnost dostopati. Ne bi rad zvenel kot kakšen pridigar ali tečen "foter", ampak pornografskih strani je na internetu verjetno več kot vsega ostalega skupaj, in nočem, da dobi sin o teh rečeh prehitro napačno predstavo. Sicer se ne bom pretvarjal, da sem strokovnjak za računalništvo, vem pa, da vsebine interneta ni mogoče nadzorovati, slišal pa sem, da obstajajo programi, s pomočjo katerih lahko uporabnik omeji, do katerih strani se bo z njegovega računalnika dalo priti. Mi lahko kakšnega priporočate? Verjetno bi bilo zanimivo v eni izmed naslednjih številk videti primerjalni test takšnih programov.

Miro, Postojna

PCF pravi "Primerjalni test" se je sprva slišalo kot dobra ideja, potem pa se je izkazalo, da imamo v uredništvu preveč sprevržencev, ki bi radi pod pretvezo službe deskali po pornografskih straneh. Morda nekoč, ko odrastejo. Tovrstnih programov je kar nekaj, med bolj popularne pa sodijo *Net Nanny*, *CyberSitter* in *ContentProtect*. Zdaj, ko imaš ADSL, ti za njimi ne bo težavno pobrskati po internetu.

Da bi tvoj sin manj brskal po "nepoučnih" straneh, mu podjetje VideoToP d.o.o. poklanja igralni ploščček in igro. Veliko sreče pri vzgajanju mladeniča.

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen igralni ploščček *Trustmaster wireless dual triger* in igro ***Pro Evolution Soccer 4***. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP. Obe nagradi bosta med seboj odlično sodelovali, kar smo za čas testiranja vedno znova ugotavljali.

Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki se zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno, mi pa bomo poskrbeli, da bo svet slišal vaš glas.

pisma@pcformatslo.net

Varnost

Najprej lepo pozdravljeni! Hvalil vas preveč ne bom da se ne boste pokvarili (hec). V glavnem, zadnji čas sem spet začel prebirati vašo revijo, ker imate polno zanimivih tem, najbolj pa mi je všeč "Razkrijmo skrivnosti hekerjev". Upam da boste razkrili še kakšno skrivnost, ki je do sedaj niste, ker vsi vemo, da se je treba dandanes maksimalno zaščititi pred nepridipravi, ker ti izkoristijo vsako najmanjšo napako uporabnikov ali programerjev. Najbolje pa se lahko zaščitimo le tako, da poznamo njihove načine oziroma postopke dela ali pa, kot ste dejali vi, enega postavimo na svojo stran... Bodite to, kar ste, še naprej.

Sašo

PCF pravi Veseli nas, da je večina dojela bistvo omenjene rubrike – sploh ne gre za spodbujanje ljudi k temu, da bi prestopili na temno stran, ampak za spoznavanje sovražnika in njegovih podlih metod. Tudi za to številko je Tomaž Bratuša pripravil zanimivo branje.

Polom, vreden objokovanja

Pozdravljeni, časti vredni delavci, ki trpite dan in noč, sedem dni v tednu, da bi nam dostavili *PCFormat*. Pišem vam zato, ker bi vas rad seznanil s polomijo, zaradi katere se bom zasmilil vsakemu igričarju (in tudi vam). No, pa preidimo k bistvu. Začelo se je z prijetnim popoldnevom, ki sem ga preživel na nogometnem igrišču. Ups! Padec! Sledil je mavec, ki ga imam že en mesec (to pismo pišem z eno roko!). Seveda sem se moral odpovedati *Half-Life*, *Far Cry* in tako naprej. Tukaj je že začenjal trpeti moj igričarski ego. Zagotovo že jokate, kajne? No, potem pa je moja sestra dobila za birmo malo "mašinco". Dobila je procesor 3,4GHz Intel Pentium, 19-palčni Prestigiov zaslon LCD, kartico ATI Radeon X800 XT in še bi lahko našteval. In veste, za kaj potrebuje računalnik? Za pisanje referatov, za internet in igranje iger, kot so *AOE 2*, *Settlers 3* in podobne. Jaz pa na svojem 17-palčnem zaslonu igram igre, ki zahtevajo že nekaj več moči! Prosim vas, prosite igričarskega boga, da mi nakloni vsaj nekaj usmiljenja! No, to je vse. Rad bi se dodal, da je bila edina dobra stvar ta mesec izdaja nove številke *PCFormata*. Zdaj pa se grem slinit ob pogledu na "nedosegljive sanje"! Zakon ste!

Aleks Tušek, okolica Ljutomera

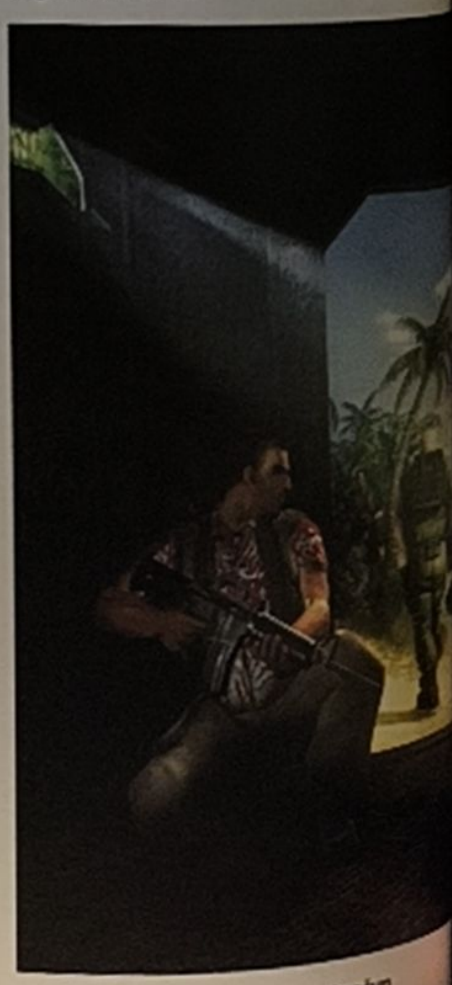
PCF pravi Prižgali smo eno svečko zate. Zaradi Gregorjeve nerodnosti so se nam pri tem vžgale zavese, dim je sprožil samodejno gašenje, voda pa je na koncu uničila vse računalnike v uredništvu, razen Barbarinega. Kaj smo naučili iz tvojega in našega primera? Kakorkoli obrneš, ženske na koncu zmagajo.

Pismo meseca

Ne bom ovinkaril, ampak bom povedal kar naravnost. Sem eden izmed mnogih najstnikov, ki živi tako rekoč iz dneva v dan in tega imam počasi dovolj. Vse se vrti okrog tega <grda beseda, ki smo jo izrezali> denarja. Okej, saj vem, da nisem povedal nič novega in da moje pismo ne bo spremenilo situacije, ampak ne morem pa sedeti in gledati, kaj vse se dogaja. Če vzamem kot primer APZS: kako lahko računajo na to, da bodo kaj dosegli, če pa so potencialni kupci približno iste starosti (večina) kot jaz, pa tudi njihovo finančno stanje ni nič boljše od mojega. Seveda si raje nabavijo piratsko igro, kot pa da bi za original dali 10.000 SIT. Vem, da bi se o tem dalo razglabljati na dolgo in široko in tudi vem, da morajo razvijalci zaslužiti nekaj denarja. Zato vas prosim, da mi podarite nagrado in s tem preprečite, da si jo pridobim na protizakonit način. Mislim, da bomo s tem pridobili vsak nekaj. Jaz se bom lahko hvalil z originalno igro, vi pa boste imeli tisti lep občutek, ko opraviš kako dobro delo. Zadovoljni bodo tudi pri APZS ter razvijalci. Volk bo sit, koza pa bo še naprej skakala po gorah in preganjala upokojene planince.

Zec

PCF pravi Ideja sploh ni slaba. Nekaj podobnega bi moral poskusiti tudi pri kakšni banki: "Podarite mi 56 milijonov evrov in s tem preprečite, da si jih pridobim na protizakonit način. Volk milijonar, koza cela." Tudi mi ne bomo več ovinkarili: nagrade ne dobiš.



Tale hudi stric se pripravlja na obračun s pirati.

Kvaliteta, ki vam jo bodo zavidali!
neovo
Prodaja in zastopa Anni d.o.o. Motnica 7a, 1236 Trzin. Telefon: 01 5 800 800
www.anni.si
www.neovo.com

Popolne dimenzije

Najboljše stvari ne prihajajo v majhnih paketih, a smo pri PCFormatu tokrat pripravljeni skleniti kompromis

Kljub določenim pomanjkljivostim ni mogoče zanikati, da imajo majhni računalniki barebone, ki so danes na voljo, verjetno najbolje zasnovana ohišja od vseh. Odvisno od vaše stopnje možatosti jih lahko obravnavamo kot neverjetno srčkane ali fantastično tehnološko zasnovane kose strojne opreme. V vsakem primeru so neprimerno lepši od kateregakoli ohišja ATX, pa še lepše pristajajo dnevi sobi. To lahko v veliki meri pripišemo dejstvu, da so precej tišji od večine računalnikov ATX, saj imajo izjemno inovativne hladilne sisteme. Niso tako tihi, kot bi vas radi prepričali prodajalci, a so neprimerno manj moteči od klasičnih škatel. V ohišja so vgrajene zadnje novitete s področja hlajenja, tako da so ti računalniki resnično hladni; veliko proizvajalcev si sposoja ideje od novega standarda BTX, ki učinkoviteje izrablja pretok zraka skozi računalnik, v veliko pomoč pa so manj moteči in manjši priključki S-ATA za trde diske.

Zaradi vsega omenjenega so ti računalniki idealni kandidati za domače medijske centre, česar se zavedajo tudi proizvajalci, ki te škatlice vse bolj spreminjajo v multimedijske naprave. Podjetja, kot so Shuttle, Asus in Biostar, kovinske škatle opremljajo z lučkami, radijskimi sprejemniki, predvajalniki CD-jev in podobnimi napravami, samo zato, da bi vas prepričali v nakup. Daljinski krmilniki so prav tako uporaben dodatek za vse, ki imajo namen tak računalnik uporabljati v dnevni sobi, saj tako ni več potrebe po brezžični tipkovnici in miški na mizi. Z nakupom takšnega računalnika lahko tudi prihranite kar nekaj denarja, saj vam ne bo treba prodati duše za nakup XP Media Centra, če bi želeli nekaj več prilagodljivosti in fleksibilnosti. Če si omislite sistem barebone, lahko enostavno uporabite *ShowShifter*, da opravlja delo v zakulisju, namesto da bi odštevali gore denarja za nov in preklemano drag operacijski sistem.

Če imate namen tak majhen računalnik uporabljati kot medijski center, se boste tudi izognili največji pomanjkljivosti tovrstnih PC-jev, in sicer majhnim možnostim nadgradnje. Zaradi pomanjkanja prostora so možnosti vgradnje dodatnih komponent izjemno omejene. Na nVidiin SLI lahko kar pozabite, saj so takšni sistemi z dvema režama PCI-Express tako pogosti kot zaporedni dobitki na loterij. Prostora je dovolj samo za eno grafično kartico AGP ali PCI Express in ena klasična reža PCI za na primer mrežno ali TV kartico. Zvočna kartica ni nujna nadgradnja, saj imajo vse osnovne plošče za majhne računalnike zvočne čipe že vgrajene, priključki pa so večinoma priročno postavljeni na sprednjo stranico računalnika. Računalnik, ki bo v funkciji medijskega sistema, bo opravljal relativno nezahtevne naloge, tako da te omejene možnosti nadgradnje ne bodo ogrozile uporabnosti sistema. Vsi majhni računalniki pa niso enaki, zato pozorno preberite ta test, da se boste laže odločili, kateri je najprimernejši za vas.

KAKO SMO TESTIRALI
Izraba prostora je ključna

Pri testiranju sistemov barebone same zmogljivosti niso najpomembnejše; najbolj nas je zanimala sama vgradnja dodatnih komponent, kakšne so razširitvene možnosti (če sploh so) in seveda dodatki, ki jih sestavljen sistem ponuja. Mogoče se vam zdi to, kako težko je vgradti komponente v tak računalnik, precej nepomembno, a vam lahko povemo, da je tlačenje dodatnih komponent v takšne računalnike najpogosteje podobno tlačenju cirkuškega klovna v fička. Sama vgradnja se tudi dobro dopolnjuje z drugo lastnostjo, saj dobra izraba notranjosti ohišja pomeni tudi več prostora za dodatne komponente. Tretja lastnost pa seveda zajema vse dodatne drobnarije, ki jih proizvajalci nameščajo na ohišja, na primer krmilne gumbe za medijske predvajalnike, daljinske krmilnike, zaslone LCD in podobno. Na koncu pa se seveda znajdemo pri subjektivnem ocenjevanju videza računalnika. Ker so okusi zelo različni, nikakor ne moremo trditi, da je ta ocena realna, lahko pa vam povemo, če nam je všeč, kako je ohišje izdelano.

Asus Pundit-R

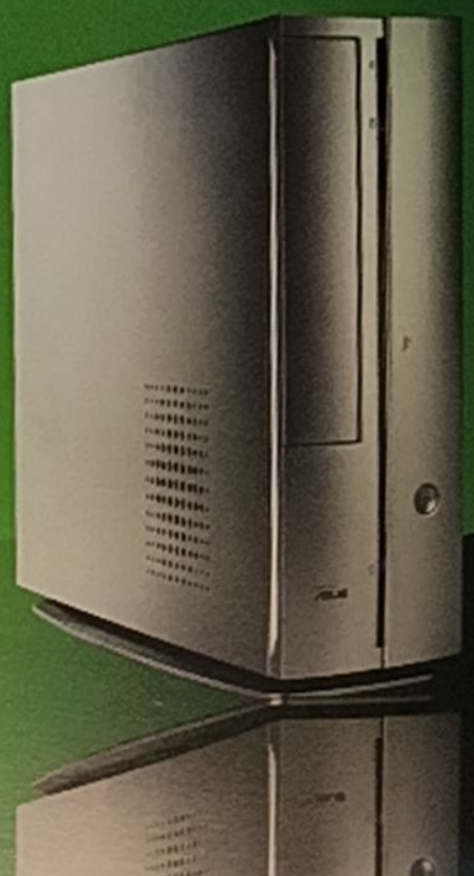
129.990 SIT (celoten sistem) **72%**

Na spletu www.asus.com Testiranje omogočil Teal, 03 734 00 70

Prvi Asusov majhni sistem je Pundit-R, minimalistično oblikovana srebrna škatla, ki nam je takoj padla v oči. Vsekakor gre za enega lepših sistemov te vrste, je pa res, da ne spada več med najmlajše. Novi sistemi ga mogoče ne prekašajo po oblikovanju, zato ga pa znatno prehitevajo po zmogljivostih.

Kar zadeva samo vgradnjo in morebitne nadgradnje, bi lahko bil Pundit-R celo slabše zasnovan. Dodatne grafične kartice (če ta ni PCI, kar bi bil v primerjavi z integriranim Radeonom 9100 pravi nesmisel) tako ali tako ni mogoče vgraditi, dodajanje kartic PCI pa poteka brez zapletov in zlomljenih nohtov, je pa res, da je ohišje težko zapreti. Pomanjkljive razširitvene možnosti so največja rakasta rana tega računalnika, sploh za uporabnike, ki bi ga želeli izkoristiti še za kaj več kot le za medijski PC. Pa tudi po tej plati ni ravno najboljša izbira, saj medijskih datotek ni mogoče krmiliti kako drugače, kot iz Windows.

Če si omislite daljinski krmilnik in TV kartico (ki jo je mogoče vgraditi, tako da se ne rabite sprijazniti s kakšno zunanjo grdobo), pa se Pundit prelevi v prav simpatičen medijski center, pa še dnevne sobe ne bo kazil, ker lahko nastopa v vlogi lepe princeske na vidnem mestu, ali Pepelke v kotu, kjer ga ne bo nihče opazil. Če pa iščete majhen nadomestek za igralno konzolo, pa si raje omislite kak model, v katerega je mogoče vgraditi dodatno grafično kartico.



Asus Terminator 2

199.900 SIT (celoten sistem) **75%**

Na spletu www.asus.com **Testiranje omogočil** JAE, 01 589 62 26

Glede na Asusove dosedanje dosežke na področju mini računalnikov, smo srčno upali, da bo na testu pristal kak S-Presso, pa nismo bili te sreče. Najprej smo dobili ta sistem, ki je največji na testu. V dnevni sobi bo zanj torej treba narediti prostor, je pa zato nadgradnja najenostavnejša. In omejena. ATI-jev nabor Radeon 9100 IGP (RS300) pač ne podpira PCI-Express, tako da boste omejeni na vodilo AGP, če bo integrirani Radeon 9100 premalo. Drugače pa je dodajanje komponent mala malica, saj je potrebno odstraniti le napajalnik, da dobite dostop do precej prostorne notranjosti ohišja. Reža AGP je postavljena neposredno pod procesor, tako da je vanjo mogoče namestiti tudi večje grafične kartice. Krmilnika S-ATA prav tako ni, je pa mogoče vgraditi še en trdi disk, a bo zanj treba žrtvovati disketnik. Pozdravljamo tudi možnost vgradnje dveh optičnih enot in vgrajen čitalec pomnilniških kartic 6v1, a ga to še vedno ne odkupi za omejeno nadgradljivost, saj ima čisto dovolj prostora za veliko več.

Za medijski PC je torej dovolj zmogljiv, mu pa manjka nekaj pomembnih lastnosti, da bi se lahko uspešno postavil ob bok nekaterim drugim tekmecem na testu. Vizualno sicer ne, je pa v praksi nekoliko neroden za uporabo v dnevni sobi, ker medijskih datotek ni mogoče ločeno krmiliti (razen TV kartice, ki ima seveda daljinski krmilnik). Doslej smo že videli, da zna Asus opraviti veliko bolje, saj ima v svojem tržnem programu majhne sisteme, ki tega presežejo za kilometre, pa še bolje se podajo dnevni sobi. Če pa iščete kompakten računalnik za igre ali delo, pa bo tale ena boljših izbir – v takem primeru odmislite vse naštete pomanjkljivosti, ker jih sploh ne boste potrebovali.

iDeq 300G

Ok. 95.000 SIT **79%**

Na spletu www.biostar.com.tw **Testiranje omogočil** Chip, 03 712 12 00

Ob zvenečih imenih, kot sta Asus ali Shuttle, si je mogoče predstavljati le malo razlogov, da bi resno razmislili o nakupu računalnika Biostar. iDeq 300G se po skoraj ničemer ne razlikuje od večine na trgu. Ima pač že nujen nabor priključkov na sprednji stranici in domači zabavi prijazne krmilne gumbe za predvajanje CD-jev in DVD-jev.

Po tej plati iDeq torej ni nič posebnega. Ne, ta računalnik zasije, ko ga je potrebno nadgraditi, ker je mogoče do notranjosti dostopati na prav neverjeten način. Stranice ohišja je mogoče odstraniti in po sproščanju nekaj zaponk lahko celotno sprednjo polovico ohišja pomaknete nazaj. Okvir in zgornji del ohišja se odpirata podobno kot pokrov motorja na avtomobilu, tako da je zamenjava procesorja ali pomnilnika tako enostavna kot padanje na razlitem motornem olju. Ko je ohišje enkrat odprto, pa se lahko naslajate nad zibko za dva diska S-ATA, saj je iDeq edino ohišje na testu, v katerega je resnično mogoče zatlačiti dva diska in s tem izkoristiti krmilnik za RAID. Reža PCI Express je prav tako tukaj in se pokorno javlja, da vanjo zatlačite kakšno (ne preveliko) grafično kartico. S tem ima iDeq prednost pred kar nekaj mini računalniki na trgu, bolečine, ki ji povzroča pomanjkanje razširitvenih mest pa dodatno olajša še mrežna kartica za brezžično povezavo mini-PCI. iDeq pa pogori pri sanjah o multimedijskem PC-ju, saj preprosto ni dovolj lep, pa čeprav ima infra-rdeč daljinski krmilnik in vse potrebne krmilne gumbe na sprednji stranici.

Vredno ogleda PCFormat

XPC SN25P 86%

Ok. 110.000 SIT

Na spletu www.shuttle.com Testiranje omogočil Shuttle

Verjetno boste le težko upravičili ceno SN25P glede na to, kar ponuja; konec koncev je dražji od Asusovih modelov in iDeqa, ki omogočajo neposredno krmiljenje medijskih datotek. Če pa potrebujete majhno ohišje za noro dober računalnik za igre, pa boste našli le malo boljših. Na osnovno ploščo z naborom nVidia nForce 4 lahko namestite najhitrejši procesor Athlon 64 FX, za grafične zmogljivosti pa lahko uporabite najmočnejšo grafično kartico na vodilu PCI Express. 1GHz vodilo HyperTransport pa skrbi za hiter in nemoten pretok podatkov med komponentami.

To pa seveda komaj potem, ko računalnik sestavite. V SN25P je manj prostora za komponente kot v kateremkoli ohišju na testu. Procesor in pripadajoči hladilnik zasedeta kar četrtino prostora, ki je na voljo, zato si pred sestavljanjem omislite zadostno zalogo obližev, ker bo obdrgnjenih členkov kar nekaj. Tako malo prostora je, da je reža PCI-Express edina razširitvena reža polne velikosti. V režo mini PCI-Express boste lahko namestili pripadajočo brezžično mrežno kartico, ko bodo te seveda sploh na voljo (Shuttle je takšno opremo napovedal z modeli G), če želite dodati TV kartico ali karkoli drugega, pa boste omejeni le na zunanje modele.

OD BLIZU Naporno iskanje popolnosti

	129.990 SIT Asus Pundit-R	199.900 SIT Asus Terminator 2	Ok. 95.000SIT Biostar iDeq 300G	Ok. 110.000SIT Shuttle XPC SN25P
	72%	75%	79%	86%
Nabor	Radeon IGP9100	Radeon IGP9100	Intel 915G	nVidia NFORCE 4
Podnožje	478	478	LGA 775	939
Razširitvene reže	2x PCI	1 x AGP 8x, 1 x PCI	1 x PCI, 1 x PCI Express, 1 x Mini PCI	1 x PCI Express, 1 x mini PCI Express
Vhodi	2x USB 2.0, mikrofon, avdio vhod, 2x FireWire, čitalec kartic 4v1, PCMCIA	4x USB 2.0, mikrofon, avdio vhod, čitalec kartic 6v1	4 x USB 2.0, 2 x FireWire, mikrofon, optični SPDIF	6 x USB 2.0, 2 x FireWire, mikrofon, 3.5mm avdio vhod, serijsko
Izhodi	Optični S/PDIF, slušalke, VGA, DVI, TV izhod, S-Video	Optični S/PDIF, slušalke, VGA, DVI, avdio izhod, S-Video	Optični SPDIF, slušalke, 3.5mm avdio izhod, VGA	Optični SPDIF, Koaksialen SPDIF, slušalke, 3.5mm avdio izhod
Pomnilnik	2x DDR400 do 2Gb	2x DDR 333 do 2Gb	2 x DDR400, do 2GB	2 x DDR400, do 2GB
Trdi disk	IDE, S-ATA	IDE	2 x SATA, IDE	4 x SATA, IDE
Dimenzije (mm)	91 x 357 x 275	190 x 310 x 300	216 x 193 x 342	210 x 220 x 325
Zvok	5.1	5.1	7.1	7.1
Povezljivost	Ethernet, 802.11g	Ethernet	Ethernet, 802.11g	Ethernet
Daljinski krmilnik	Ne	Da	Da	Ne
Takojšen vklop	Ne	Ne	Da	Ne
TV/Radio kartica	Ne	TV/FM	samo FM	Ne

Vsak ima svoj šport!

Tudi na Planetu. Pristaši najrazličnejših športnih panog v vsebinskem sklopu Šport gotovo najdete tudi vam najljubšega. Vselej lahko sledite zmagam in porazom, najzanimivejšim novicam, sporedom tekem, lestvicam, predstavitvam različnih športnikov in klubov, izveste vse o pomembnih mednarodnih ligah in drugih tekmovanjih in zanimivosti o svojih najljubših športnikih in športnicah, njihovih trenerjih. Spremljate lahko vse najpomembnejše športne dogodke, tudi košarkaško ligo Goodyear, nogometno ligo prvakov in dirke Formule 1, nekatere celo v živo. Torej, dobesedno vse o športu v sliki, besedi, glasbi in videu. V rubriki Moj šport pa izberite in naložite na mobilnem ali spletnem Planetu športno ozadje, mobilne igre in himne za vaš mobilnik.

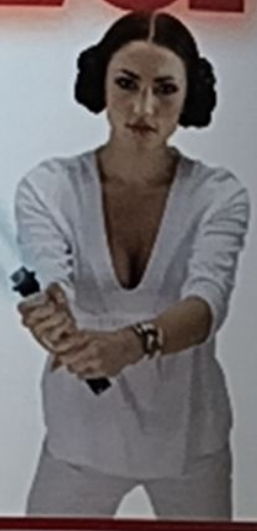
Planet

WWW.PLANET.SI

Vojne zvezd

"Ob običajnih dneh se na JediNet prijavi skoraj 5.000 obiskovalcev."

Po celi seriji filmov, iger in še česa bi morali biti že pošteno siti *Star Wars*. Pa smo še vedno tako navdušeni kot pred leti. Zakaj? Berite naprej...



Pred davnimi, davnimi časi, v galaksiji nedaleč stran, je bradati neodvisni filmar George Lucas spremenil filmsko industrijo za vse večne čase. S *Star Wars* ni le lastnoročno izumil poletne filmske uspešnice. Zaradi njegove podjetnosti in prekanjenosti je prodaja s filmi povezanih izdelkov mutirala v večglavo dobičkonosno pošast. In zdaj, dolga leta po prvem predvajanju čudno poimenovane *Epizode IV*, ko so otroci po vsem svetu začeli vihteti fluorescentne žarnice, so ti otroci (torej mi) končno dočakali zadnji del sage. Glede na to, da sta bila zadnja dva filma vse prej kot dobra, smo se seveda vprašali, zakaj smo tako nestrpno čakali na zadnji del.

SILA MOČNA V MENI JE

Minilo je skoraj 30 let. Rodila se je ogromna internetna skupnost, ki se redno srečuje v kiber-prostoru in čaka na novice o razvoju zgodbe. Na internetu se zbirajo in razpravljajo o izmišljenem vesolju, iščejo nove podrobnosti o zgodbi in se precej pogosto tudi delajo norca iz sebe in filmov, ki jih imajo tako radi (celo bolj pogosto, kot bi si predstavljali). Vzemimo za primer neuspešno internetno kampanjo, v kateri so se trudili, da bi Jedije priznali kot religijo. Ko so bili objavljeni rezultati popisa prebivalstva v Združenem kraljestvu za leto 2001, se je v razdelku o verskem prepričanju 390.000 posameznikov proglasilo za jedijevske viteze (**www.statistics.gov.uk/census2001/profiles/commentaries/ethnicity.asp#religion**).

Znanstvena fantastika na filmskih platnih je bila do leta 1977 cenena in okleščena ali resnobna in precej dolgočasna. George Lucas pa se je opiral na akcijske pustolovske serije, ki jih je imel rad kot otrok. Njegovi filmi so bili na nek način nedolžni, saj je zgodba slonela na čisto enostavnem boju med dobrim in zlim, kar je mularijo še posebej navdušilo. Vsi tisti, ki jih niso navduševali zlati roboti in deklice z žemljicami na glavi, pa so lahko uživali v odlično povedani zgodbi, ki je publiko privlačila kot magnet. Alec Guinness ni bil ravno ljubitelj, a je v intervjuju leta 1977 zadel bistvo, ko je opisal, kaj se je zgodilo, ko mu je prestrašeni George Lucas poslal scenarij: "Scenarij sem prebral. Priznati moram, da je bil daleč od tega, da bi bil mojstrsko spisan, a ga vseeno nisem mogel odložiti. To je vedno dober znak."

Eden od razlogov za to, da so množice ljubiteljev na internetu tako aktivne, je čas, v katerem se je serija začela predvajati. V tistem času je bila velika večina publike mlada, trg osebnih računalnikov pa je ravno začel cveteti in svet se je začel predstavljati na internetu.

PRED DAVNIMI, DAVNIMI ČASI...

V zadnjih 15 letih smo videli skoraj 30 iger *Star Wars*. Tukaj vam predstavljamo dobre, slabe in obupne...

X-WING 1992
Eden od stebrov, na katerem je osebni računalnik dobil sloves igralne platforme. Izjemna in krasna vesoljska simulacija, popolnoma zvesta *Vojnam zvezd*.

REBEL ASSAULT 1993
Igra je prispevala k precejšnjemu skoku v prodaji pogonov CD-ROM igralcem s 486-icami, ni pa bila prav nič posebnega.

STAR WARS CHESS 1993
Edina igra, v kateri je lahko C-3PO ubil Dartha Vaderja, a je bila le cenena kopija *Battlechessa*.

TIE FIGHTER 1994
Nismo se ravno na smrt navdušili nad Gouraudovim senčenjem v tem navdušujoče zlobnem nadaljevanju *X-Winga*.

DARK FORCES 1995
Prva prvoosebna strelska igra v vesolju *Star Wars*. Bila je sicer dobra, a presenetljivo brez Jedijev. Predstavila pa je leteče Stormtrooperje.

REBEL ASSAULT II: THE HIDDEN EMPIRE 1995
Nismo bilo dovolj neumni, da bi še enkrat padli na isto finto, zato je serija zdaj zasluženo mrtva.

Ti navdušenci nad novimi tehnologijami so v internetu takoj videli odličen medij za komunikacijo in iskanje informacij o vsem, kar jih zanima. Zato je logično, da so bili filmi, ki so nanje naredili tak vtis, znašli visoko na lestvicah debat.

Ena najstarejših ljubiteljskih strani je **www.JediNet.com**, ki jo trenutno ureja Jim Fisher. Za internetno skupnost ljubiteljev se je začel zanimati že davnega leta 1993, ko je na PC-ju igral igre *X-Wing*, urejanje strani JediNet pa je prevzel leta 2004. "Ob običajnih dneh se na JediNet prijavi od 4.000 do 5.000 obiskovalcev," pravi. "Ko so filmi *Star Wars* vzbudili večjo pozornost javnosti – ko se je na spletu pojavil predstavitveni film za *Revenge of the Sith* in ko se je film začel vrteti v ZDA – se je na stran dnevno prijavilo tudi do 12.000 obiskovalcev. Okoli 85 odstotkov obiskovalcev je iz ZDA, od 1. marca letos pa so se na stran prijavili obiskovalci iz 107 drugih držav."

NAJ WOOKIE ZMAGA

Lou Tambone (**www.starwarz.com**) prav tako beleži podobno število obiskovalcev in pravi: "Sodeč po e-pošti, ki jo dobivam, in po kvaliteti sporočil, večine obiskovalcev ne sestavljajo povprečni fanatiki."

Očka vseh internetnih ljubiteljskih skupnosti pa je vsekakor **www.theforce.net**, ki pa ni več samo skupnost prijateljsko razpoloženih ljubiteljev, temveč kar registrirano podjetje. Philip Wise pojasnjuje: "Stran je postala tako velika, da gostenja ni bilo mogoče več podpirati z neorganizirano skupino internetnih prijateljev." Stran ima seveda ogromno obiskovalcev: "Približno milijon mesečno, a moram poudariti, da je promet poskočil v mesecih pred premiero filma."

Ko je na platna prišel prvi film, je ta naslavljal celo generacijo otrok, ki še nikoli niso videli ničesar podobnega – in kar so videli, jim je bilo še kako všeč. Leta 1977 domačega videa še ni bilo in Lou Tambone pravi: "Ko je v kina prišel prvi film, sem izkoristil vsako priložnost, da sem ga lahko videl. Zame je bil ta film najboljša stvar na svetu." Očitno mnogi še vedno mislijo enako.

Vesolje *Star Wars* je vedno bolj raslo: zdaj nimamo le filmov, temveč tudi stripe, romane, risanke in celo filme za televizijo, v katerih so glavne zvezde simpatične kepe dlake – Ewoki. Kot v vsaki obsesivni ljubiteljski skupnosti, so tudi v tej ljubitelji ustvarili lastne namišljene svetove v istem razvijajočem se vesolju. Nenavadno pa je, da so ti večinoma udejanjeni kot izjemno smešni filmčki.

Prvi ljubiteljski film, ki je razburkal skupnost, je bil *Troops* Kevina Rubia (**www.theforce.net/fanfilms/shortfilms/troops**), ki je bil prefinjena kopija ameriške oddaje *Cops*. V *Troops* snemalna

Sila in umetnost vzdrževanja računalnika

Dešifrirali smo pravi pomen besed mojstra Yode, in sicer tako, da smo njegove teorije uporabili, da bi bili naši PC-ji polni Sile.

"Našel boš samo tisto, kar boš sam prispeval"

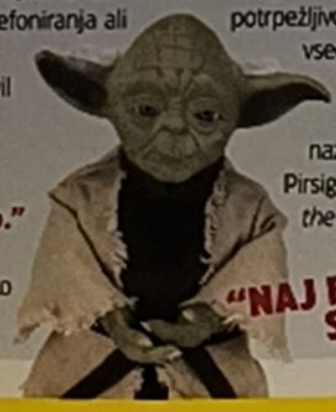
Dobivamo presenetljivo veliko število sporočil, v katerih nas uporabniki sprašujejo, zakaj tiskalnika USB ne morejo priklopiti na vrata FireWire in zakaj grafične kartice PCI-Express ne morejo stlačiti v režo AGP 8X. Charles Achilles iz Evesham Technology pravi, da so ti problemi vsakdanji. "Ko izbirate komponente za nadgradnjo računalnika, preverite, če so združljive z obstoječo konfiguracijo. Posledica napačne izbire so lahko dolge ure telefoniranja ali celo nakup novega računalnika, ki bo prebavil najnovejšo opremo."

"Stori ali ne stori. Poskusi ne obstajajo."

Ogromno uporabnikov je trdno prepričanih, da lahko obešen PC oživijo tako, da pritisnejo na kar največ gumbov in ga prisilijo v ponovni zagon. Windows XP ima neverjetno sposobnost obnavljanja, če mu daste dovolj časa, da dobro razmisli, kaj mu je storiti. Če boste računalnik ponovno zagnali sredi operacije, z naše strani ne boste deležni prav nobenega usmiljenja, če si boste s tem pridelali okvarjene sistemske datoteke ali register.

"Ko enkrat stopiš na temno pot, vedno ta bo vladala usodi tvoji, hiral zaradi nje boš..."

Neradi se gremo zen filozofijo, a sta potrpežljivost in razmišljanje vseeno nepogrešljivi orodji, če želite računalnik pripeljati nazaj v svet živih. Robert Pirsig, avtor knjige *Zen and the Art of Motorcycle Maintenance*, govori o "pasti za razum" – trenutek, ko izgubite potrpljenje s strojem, je trenutek, ko izgubite sposobnost odkriti, kaj je s strojem pravzaprav narobe.



"Pustolovščina. Razburjenje. Jedi teh stvari želi si ne"

Čeprav si Jedi teh stvari ne želi, si lastniki računalnikov želimo, da bi bili naši sistemi boljši. A bodite previdni – nova strojna oprema, navijanje in beta gonilniki lahko pospešijo delovanje računalnika, a so istočasno precej zanesljiv razlog za nestabilne sisteme.

"Veš zdaj že, kaj potrebuješ..."

Naš mojster ni nagnjen le k čudnemu besednemu redu – v tem primeru celo nima prav. Najverjetneje ne veste vsega, kar bi morali vedeti, zato morate seveda še naprej kupovati to revijo.

Dodatne informacije lahko dobite tudi na našem forumu (**www.pcformatslo.net/forum**) in v Microsoftovi bazi znanja (**http://support.microsoft.com**).

"Ko 900 let dočakal boš, izgledal dobro več ne boš"

Če je vaša oprema preprosto prestara, da bi bila kos vsemu, kar od nje zahtevate, jo zamenjajte ali pa se nehajte pritoževati. Če je vaš računalnik samo videti bedno, bodite previdni pri obnavljanju. "Ogromno uporabnikov uporablja navadna čistila za čiščenje PC-ja, ta pa so lahko škodljiva. Tekočine so lahko jedke in poškodujejo komponente," nam je povedal Jason Howe iz Della.

"NAJ BO SILA VEDNO S TABO..."

...Da. Seveda. A kot je povedal gospod Achilles iz Evesham, ima Yoda tudi tokrat prav: "Ne pozabite grafične kartice trdno zasidrati v režo na osnovni plošči. Veliko težav povzročajo prav nepravilno nameščene komponente," nam je povedal.

YODA STORIES 1997
Res izvirna igra – pustolovščina sreča 2D akcijo, ki sreča čudno zgovornega R2D2, v srčkani igri, ki je za svetlobna leta prehitela *LEGO Star Wars*.

SHADOWS OF THE EMPIRE 1997
Osuplјiva otvoritvena stopnja s Snowspeederjem proti AT-AT se hitro prevesi v zmedeno strelsko pošast.

X-WING VS TIE FIGHTER 1997
Večigralski način smo navdušeno pozdravili, a je igri manjkala zgodba, ki so jo imele predhodnice.

JEDI KNIGHT: DARK FORCES II 1997
Eden najboljših razlogov za nakup 3D kartice pred *Half-Life*. Kyle Katarn iz *Dark Force* postane Jedi in ima najboljši svetlobni meč vseh časov.

ROGUE SQUADRON 1998
Simpatičen a neduhovit klon s konzole N64 – zabavna strelska igra, ki pa ni ponujala veliko. Začetek konca.

STAR WARS REBELLION 1998
Ta intergalaktična strategija (iste sorte kot *Masters of Orion*) je koncept, katerega bi se morale posluzti prihajajoče igre *Star Wars*, a je bila polna lukenj in neopjetna za igranje.

X-WING ALLIANCE 1999
Odkupi je *X-Wing vs TIE Fighter* s tem, da je izgledal fantastično in je imel dostojno kampanjo za enega igralca (klub temu, da je bilo vašemu liku ime "As"). Končno smo lahko leteli z Millenium Falconom. As!

Empire at War

AT-AT v napad! Pridružite se Imperiju in zlomite upornike ali pa sesujte odpor Imperija

Založnik Activision **Razvijalec** Petroglyph **Na spletu** www.lucasarts.com/games/swempireatwar

Prisrčnost in svetloba sta koncepta, ki se nekako ne skladata z *Vojnami zvezd*. Čudimo se, kako ima kdo sploh čas kaj zgraditi, če pa se barski pretepi končajo z odrezanimi okončinami, snidenja očetov in sinov pa tako, da oče strmoglavi v plinsko velikanko. *Empire at War* pokaže, kako je to mogoče, saj končno prikaže celotno sliko. Končno boste dobili popoln nadzor nad celotnim Imperijem ali uporniki.

Ravnotežje moči v igri se vsekakor močno preveša na stran Imperija. Začne se s prednostjo v materialih, enotah, planetih in praktično vsem, kar je veliko in nevarno. Vse, kar imajo na voljo uporniki, sta prikritost in gverilsko bojevanje, rezultat katerega bo smrt veliko Bothanov. Ker so enote na obeh straneh stalne, tako v vesolju kot na planetih, je cilj upornikov preživeti in dobivati bitke s prikritostjo, z napadanjem in uničevanjem zgradb, pomembno pa je, da izginejo, preden na mesto napada prispejo imperialne sile.

Imperialisti pa imajo resne težave s premikanjem; obveščevalna mreža upornikov tem omogoča, da stalno vedo, kje se skrivajo ogromne imperialne flote, velikanska vojska Imperija in stalno agresivno razkazovanje moči pa ne prispevajo k priljubljenosti Imperija pri navadnih smrtnikih, še posebej ne takrat, ko AT-AT-ji, AT-ST-ji in TIE Crawlerji teptajo njihove domove.

Sistem virov je še vedno malce nedodelan, očitno pa je ključna skupina kakšnih tridesetih planetov. Velikost planetov, populacija, lokacija in same baze bodo odločali, kaj lahko gradite in kje. To nas precej spominja na *Rome: Total War*. Ko sestavite svoje sile, jih lahko pošljete na drug konec vesolja v Star Destroyerjih, ladjah in transporterjih Mons Calamari, preden jih spustite na sovražen planet v bitko v slogu *Command & Conquer* v realnočasovni strategiji, ki se razteza preko celotnega vesolja.

Westwood bo ustvaril igro v slogu *C&C*.

THE PHANTOM MENACE 1999
Na zunaj ljubeče poustvarja nepriljubljen film; znotraj pa je zmedena in živce parajoča ploščadna akcijska igra, ki je odrasle moške spravila v jok. Ne dobre sorte.

EPISODE I RACER 1999
Ta vesoljska dirkalna zabava je predstavila neverjetne hitrosti in najbolje izdelan Tatooine doslej.

FORCE COMMANDER 2000
Na splošno je igra označena kot bedarija legendarnih razsežnosti. Prva realnočasovna strategija v vesolju *Star Wars* je bila dolgočasna. Upamo, da bo *Empire at War* boljši.

BATTLE FOR NABOO 2001
Ni najslabša igra *Star Wars*, a ta predelava *Rogue Squadrona* jasno kaže, kako lene so postale računalniške igre.

GALACTIC BATTLEGROUNDS 2001
Dragi Bog, nehaj nas tako kaznovati. Nedodelana realnočasovna strategija je bila samo cenena predelava *Age of Empires* z liki iz *Star Wars*. Ah, pogled na droide, ki sekajo drva...

STARFIGHTER 2002
Igre *Star Wars* so končno pristale na temni strani konzol, kot kaže tale veja v premikanju muhe po zaslonu in držanju gumba za strel, ki je zamenjala serijo *X-Wing*.

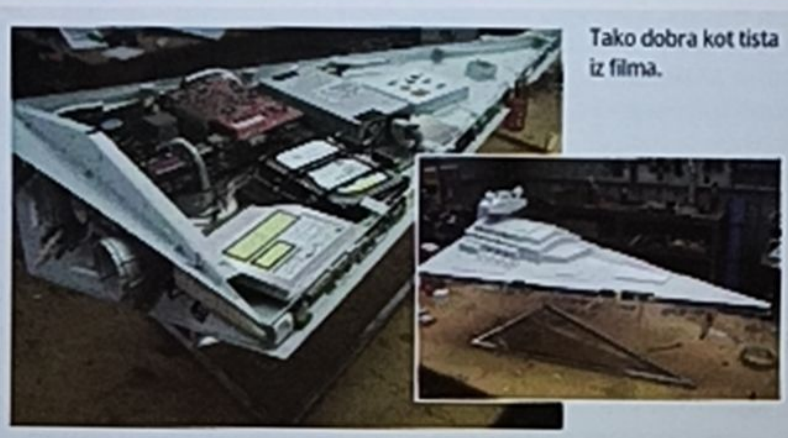
JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST 2002
Igra, ki je prelepa na pogled, a so stopnje slabo zasnovane. Zaradi dvobojev s svetlobnimi meči in uporabe Sile je bila pa odlična večigralska izkušnja.

Zvezdni modifikatorji

Modifikacije, ki vas bodo odpihnile 12 parsekov daleč

THE IMPERATOR

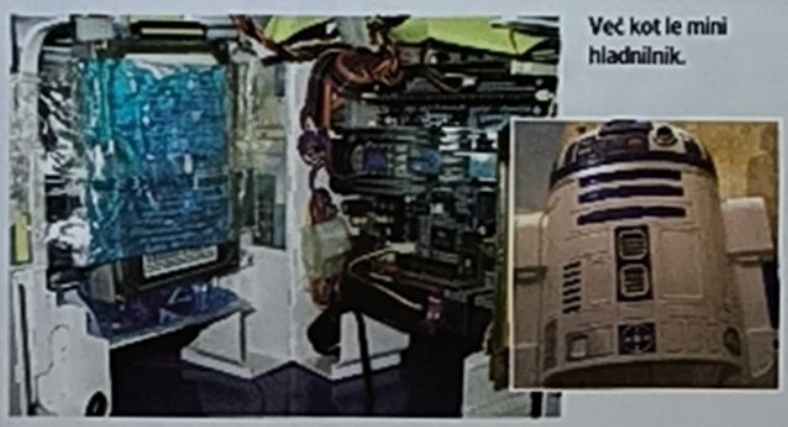
Štiri leta vloženega dela, pa ohišje še vedno ni končano. Ohišje Antonyja Winna je natančna kopija ladje Star Destroyer. Cel meter dolga aluminijasta pošast je hiška za hiter sistem s Pentiumom 4 in Radeonom. "V prvih sekundah filma, ko velikanski Star Destroyer poleti preko zaslona, smo vsi vedeli, da gledamo v prihodnost. To ohišje je moj poklon," pravi Winn. www.overclockers.com. au/cbloesmurf



Tako dobra kot tista iz filma.

R2D2 PC

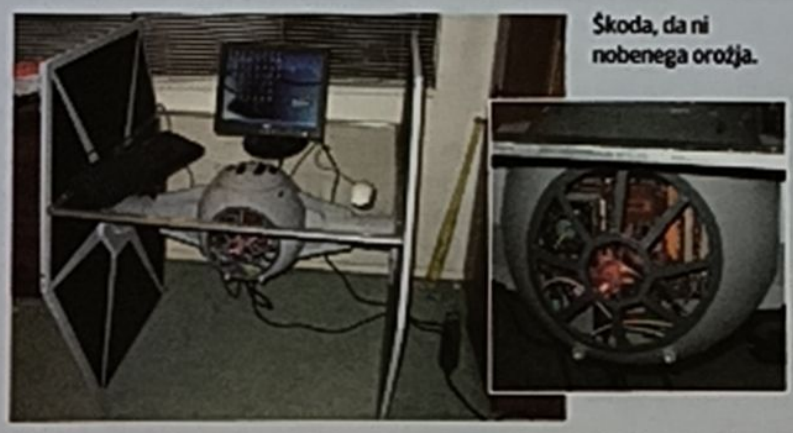
Ta tihi sistem z naborom VIA Epia Mini-ITX je vgrajen kar v igračo R2D2. Poganja ga OpenBSD, in sicer kar s 512Mb kartice CompactFlash, dodaten trdi disk pa računalnik hitro pretvori v simpatičen predvajalnik MP3. "MFS (Memory File System) disk RAM omogoča predvajanje večjega števila datotek MP3, ne da bi potreboval trdi disk s premičnimi deli. Usmerjevalnik porabi približno 20W," pravi lastnik računalnika, Andreas Barteit. www.r2d2pc.com



Več kot le mini hladnilnik.

TIE FIGHTER DESK

Ta zadeva je PC in miza v enem. TIE Fighter iz veznih plošč, aluminija in pleksi stekla je preprosto ogromen. Poganja ga Athlon XP, vgrajen v kabino iz pasje igrače. Ne preseneča torej, da je David Barry, avtor tega velikana, septembra lani prejel Corsairjevo nagrado za najboljšo modifikacijo ohišja. http://corsairmemory.com/corsair/community/case_mod_month.html



Škoda, da ni nobenega orožja.

DARTH VADER PC

Avtor tega ohišja je sledil zelo strogim pravilom – vrtanje ali rezanje svete črne čelade je bilo zanj strogo prepovedano. Zaradi miniaturnih dimenzij sistemov VIA Epia je ta računalnik čisto pravi PC z Windows in vsem, kar spada zraven, čeprav moramo avtorju čestitati, da se čelada zaradi zbitih komponent še ni stopila. Modifikacija se je prvič pojavila na strani z opisi strojne opreme www.burnoutpc.com

Darth je torej dokazano stroj.

ekipa sledi skupini zdolgočasenih Stormtrooperjev na čisto običajen dan, ko ti iščejo ukradene droide na Tatooinu. George Lucas je menda videl film in je v njem prav užival (to sklepamo po tem, da ni vložil nobene tožbe). Rubio je kasneje sodeloval pri seriji stripov *Dark Horse*.

Kmalu po *Troops* se je na spletu našel film George Lucas In Love, zabavna parodija na Shakespeare In Love, seveda z bradatim filmarjem v glavni vlogi, ki je bil tolikokrat snet, da je bil v ZDA izdan celo na video kaseti in DVD-ju. Nekaj časa je bil na Amazon.com celo bolje prodajan od *The Phantom Menace*. Režiser in soavtor Joe Nussbaum je kmalu posnel film s Spielbergovim podjetjem Dreamworks.

Drugi uporabniki ustvarjajo parodije in tudi resne filmčke o neverjetni predanosti ljubiteljev *Vojn zvezd*, v večini primerov le

"George Lucas je menda videl Troops in užival (sklepamo po tem, da ni vložil nobene tožbe)"

zato, da bi se izpopolnili. Filmar Darryl Gold na strani **www.deathstarrepairmen.com** govori o učenju uporabe 3D programja med ustvarjanjem filma *Deathstar Repairmen*. Njegova izjava se zaključi tako: "Upam, da vam je všeč. Za ta film sem zapravil več kot leto dni življenja."

Če je potreboval več kot leto dni za šestminutni filmček, si le težko zamislimo, koliko časa je potreboval Simon Jensen, da je z znaki ASCII neverjetno natančno poustvaril *A New Hope* (**www.asciimation.co.nz**). In koliko časa je porabil Rich Cando za animacije *Star Dudes*, ki pojasnijo zgodbo filmov *Star Wars* samo z uporabo besede "dude" (**www.dudestudios.com**).

Jeff Yankey skrbi za zbirko filmov za theforce.net: "Filme, ki jih objavljamo, bo videlo ogromno ljudi. Filmi so prisrčni, ker bodo uporabniki želeli videti samo takšne izdelke. George Lucas je vzor večini filmarjev, predvsem zato, ker je največji neodvisni filmar."

FANT JE NEVAREN

Ko smo ga vprašali, če se mu ne zdi njegova dejavnost s *Star Wars* nekoliko pretirana, je Jim Fisher povedal: "Pretirano je močna beseda. Moje zanimanje za *Star Wars* in internetno skupnost se je kalilo

STAR WARS GALAXIES 2003

Večigralsko vesolje *Star Wars*, postavljeno v vesolje klasične sage? Dva, prosim. Udrihanje s palicami po metuljih in lončarjenje na polju? Ne, hvala.

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY 2003

Serija se je preobrazila v dokaj nesmiseln ploščaden tentonj, ki je precej nedodelan in hladen, a je igra zabavna, ima pa osnovne elemente igranja vlog.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2003

Ah, sladki *KOTOR*. Preporod se je začel, ko so mojstri igranja vlog, Bioware, skovali inteligentno in moderno akcijsko igranje vlog z močno zgodbo in fantastičnimi liki.

BATTLEFRONT 2004

Nekoliko preveč očitna kopija *Battlefield 1942*, le s Stormtrooperji. Bela stopenka, ki pa je bila precej uspešna na konzolah.

KOTOR II: THE SITH LORDS 2005

Temnejša in boljša zgodba od predhodnika in nekaj zvitih novosti, neumno kratek čas razvoja pa je botroval kupu hroščev in čudnemu koncu.

LEGO STAR WARS 2005

Opis lahko preberete v tej številki. Gre za najbolj pretirano igro *Star Wars* vseh časov. Je hudo absurdna, a istočasno tudi fantastična.

REPUBLIC COMMANDO 2005

Zabava – nič manj nič več. Poanta igre je v tem, da ste močan panikrt z nekaj mišičastimi prijatelji, zato ji ne zamerimo, da je kratka in nekoliko prelahka.

Vojne zvezd

skozi leta, sem pa v skupnosti našel kar nekaj dobrih prijateljev. Kakor hitro me to ne bo več zabavalo, bom nehal." Philip Wise pravi: "Skupnost je vse, kar sem počel zadnja tri, štiri leta, po cele dneve. Čeprav porabim kar nekaj časa za to, poznam veliko ljudi, ki pri tem še bolj pretiravajo." Lou Tambone pa se zdi bolj sproščen: "Meni se sploh ne zdi pretirano. Družina in realno življenje imajo vedno prednost. Mogoče se vam bo zdelo čudno, a drugih strani o Star Wars praktično sploh ne obiskujem! Svetovni splet je ogromen in skriva še veliko več, kot je *Star Wars*."

Zakaj torej ravno *Star Wars* dviguje toliko prahu? Lou Tambone meni, da zato, ker zgodba vpliva na psiho preko moralne note in mitologije, a tudi zato, ker "so zgodbe tako blazno zabavne".

Lou tudi komaj čaka na *Revenge of the Sith*. Philip Wise meni, da "v bistvu vsi želimo izvedeti, zakaj se Anakin Skywalker pridruži temni strani." V juho vrzite še vrnitev Dartha Vaderja, Chewieja, TIE Fighterje in znan par jedijevskih dvojčkov ter seveda obljubo o dvoboju med Yodo in Palpatinom, svetlobne meče in vesoljske bitke, pa bo sramota *Epizode I* in *II* skoraj pozabljena. Tokrat dobro opravi, Lucas.

Ko se bo prah okoli zadnjega filma polegel, bo svet sedel za mize, da bi debatiral, se prepiral, se strinjal ali ne in seveda zato, da bi z lastnimi stvaritvami zapolnil praznino, ki jo za sabo pušča svet izven *Star Wars*. *Star Wars* se je že mogoče odvrtel na platnih, na računalnikih pa bo še veliko močnejši, kot si predstavljate. **PCF**

Konzerva, ki lahko pobegne.

Kateri lik iz Star Wars ste?

Pove o vaši osebnosti veliko, kako PC uporabljate svoj. Mmmm-hmmm!

1 PC SE JE SESUL. VAŠA REAKCIJA JE:

a) Takoj ga zabrišete skozi okno in proizvajalcu zagrozite, da boste nekomu nekaj naredili, če vam ne dajo drugega.

b) Potrpežljivo čakate, da se bo problem rešil sam od sebe. Če boste čakali kakšnih 19 let, bo prišel nekdo, ki vam bo lahko pomagal.

c) Z avtomobilsko dvigalko tolčete po računalniku in kriče preklinjate in zavračate vsak nasvet.

d) Temeljito preverite vse, odstranite in ponovno namestite vsako komponento in ponovno namestite Windows XP.

e) Vsem, ki vas imajo voljo poslušati, tarnate, da računalnik nikoli ni bil kaj prida in da je vesolje lepše zdaj, ko ga ni več. Nato PC poljubljate, ko ni nikogar v bližini.

2 PREJELI STE NESRAMNO E-SPOROČILO. VAŠA REAKCIJA JE:

a) V odgovor pripnete vse okužene datoteke, ki jih lahko najdete.

b) Obiščete pošiljatelja in mu pokažete njegovo zmoto z lepimi besedami in darili.

c) Srečate ga v baru in se pogovorite. Nato ga ustrelite pod mizo in upate, da bodo še leta kasneje priče trdile, da je on prvi potegnil za petelina pištole.

d) Blokirate pošiljatelja v odjemalcu za e-pošto, nato pa mu vdrete v PC in mu predelate sistem, tako da se bodo vse žaljivke samodejno spremenile v pohvale.

e) Prisežete, da se nikoli več ne boste pogovarjali s pošiljateljem in provokativno odkorakate, nato pa o njem sanjate.

3 ŽELITE IGRATI NOVO IGRO. KUPIL BOSTE:

a) *Civilization*. Usoda (beri: genocid) milijonov je v vaših rokah.

b) *Mah Jongg*. Samostojna preizkušnja mimosti in sposobnosti opazovanja.

c) *Painkiller*. Nesmiselno ubijanje je rešitev za vsako težavo.

d) *The Incredible Machine*. Sestavljanje strojev, ki bodo uspešno delovali v nemogočih pogojih.

e) *The Sims*. Ker je čisto mogoče, da naredite lik, ki se bo razumel s sorodniki.

4 VAŠ PC NI VEČ DOVOLJ ZMOGLJIV. KAKO GA NADGRADITE?

a) Uničite ga in kupite novega. Novega z velikanskim laserjem.

b) S 300 Tb poljem RAID, da lahko snamete celoten internet in tako dobite dostop do vse modrosti sveta, ne da bi morali stopiti iz sobe.

c) Nadgradnja pomeni zapravljanje denarja. Samo navijete hudiča, da bo komaj dihal.

d) Vaš računalnik je že toliko preživel, da ima čisto svojstveno osebnost, ki je ne želite izgubiti. Kupite novo ohišje in ga pošteno očistite, pa bo srečen.

e) Hlajenje s tekočim dušikom. Dokler ni zmrznil, sploh niste vedeli, kako ga imate radi.

KAKO STE SE ODREZALI?

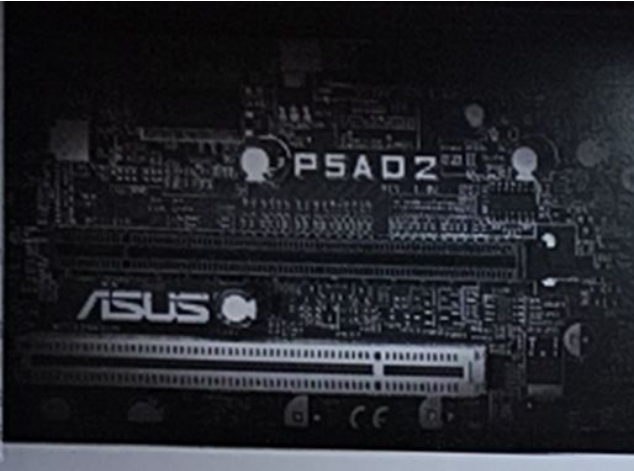
Večinoma A
Ste **DARTH VADER**. Ko se kaj zalomi, je edini odgovor splošno uničenje in napad trme.

Večinoma B
Ste **OBI-WAN KENOBI**. Potrpljenje, prijaznost in osamljenost so vrline – Silo je potrebno uporabljati samo v splošno dobro.

Večinoma C
Ste **HAN SOLO**. Ni ga problema, ki ga tresenje, udrihanje in nesmiselno nasilje ne morejo rešiti. In ženske vas imajo zato rade.

Večinoma D
Ste **R2D2**. Tehnični genij, ki je trdno prepričan, da zna popraviti karkoli. In resnično obvladate *Borland C++*.

Večinoma E
Ste **PRINCESA LEIA**. Obnašate se, kot da vas računalnik stalno spravlja ob živce, na skrivaj pa ste popolnoma očarani nad njim.



O.C.
Overclockanje Intel LGA 775 procesorjev

AnandTech: "Osnovna plošča ASUS P5AD2 Premium se je dokazala z najvišjo zmoznostjo navijanja do sedaj"

Intel je na vseh LGA775 procesorjih omejil možnost navijanja na največ 10%, po informacijah iz virov, ki so blizu Intela, naj bi vsi poskusi navijanja preko 10% povzročali ponovni zagon ali celo zaustavitev sistema. Nekateri uporabniki so poskušali s zviševanjem napetosti na čipovnem naboru in Serial ATA vmesniku, vendar so s tem pridobili le neznatno povečanje hitrosti procesorja.

AnandTech, največja internetna stran za testiranje strojne opreme v ZDA, poudarja, da je omejitev navijanja LGA775 procesorjev kombinacija mehanizmov, ki omejujejo frekvenco PCI Express vodila, Serial ATA pogonov in povezave med severnim in južnim mostom na plošči. Ta več nivojski zaklep je posledica lanskoletnega pripetljaja, ko je ASUS svojo PAT (Performance Acceleration Technology) tehnologijo, ki je bila prvenstveno razvita za 875 čipovni nabor, aktiviral tudi na 865 čipovnem naboru.

Kljub Intelovim naporom, je ASUS presegel omejitve navijanja. LGA775 dopušča le frekvenco 200 MHz, toda osnovna plošča Asus P5AD2 Premium omogoča navijanje do 278 - 283 MHz oziroma za celih 40% več, piše AnandTech. Omenjajo tudi, da Intelovi 3.2 GHz procesorji, nameščeni na osnovno ploščo Asus P5AD2 Premium, omogočajo navijanje do 4.2 GHz.

Superiorna zmožnost navijanja je osnovni plošči prinesla nagrado AnandTech's Gold Editors Choice.

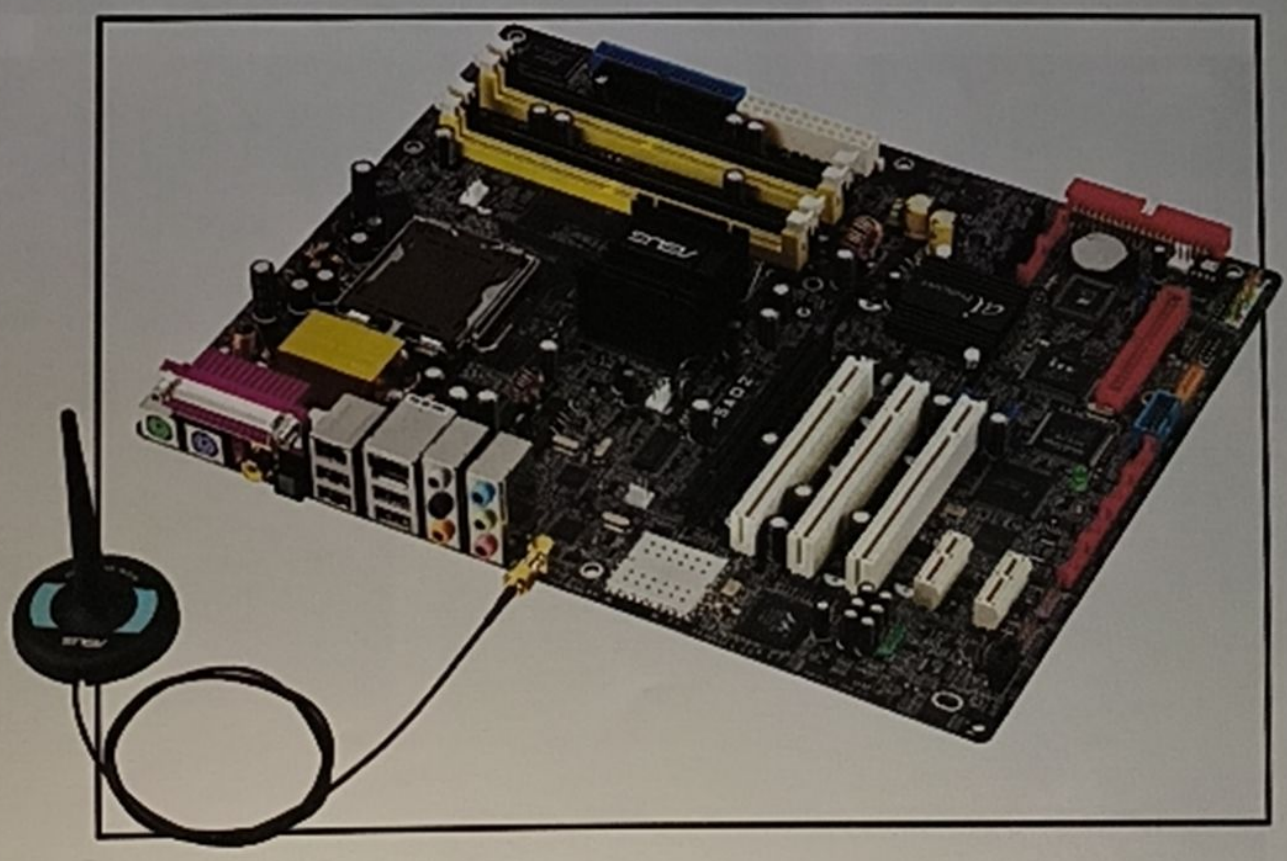
Pri FiringSquad.com so prav tako vzeli pod drobnogled Asusovo osnovno ploščo in ugotovili, da osnovna plošča omogoča nastavljanje električne napetosti za procesor, spominske module in čipovni nabor in to samo s posegom v BIOS-u. Osnovna plošča ponuja tudi neprekosljivo navijanje FSB vodila in PCI Express grafičnih kartic in s tako postane sanjska osnova za navijanje LGA775 procesorjev.

"ASUS je ustvaril najhitrejšo serijsko ploščo za 925X/LGA775 osnovo, ki ima kopico dodatnih opcij in možnosti. Plošča si zasluži nagrado Editor's Choice Award, ker ima resnično vse lastnosti, ki jih mora imeti zmagovalec," pravijo pri Motherboard.org.

Superiorne lastnosti so rezultat več različnih inovacij, ki jih najdemo le na ASUS osnovnih ploščah.

1. **PEG (PCI Express Graphics) Link** omogoča uporabnikom navijanje PCI Express grafičnih kartic neposredno iz BIOS-a.
2. **HyperPath2** zmanjšuje zamik med pomnilnikom in procesorjem.
3. **AI NOS** zaznava obremenitev procesorja in prične z avtomatskim navijanjem ob povečanih obremenitvah.
4. **CPU Lock Free** navijanje procesorja s spreminjanjem CPU multiplikatorja.
5. **Stack Cool** tehnologija hlajenja brez ventilatorjev in brez hrupa za znižanje temperature do 10°C.

Skupek ekskluzivnih lastnosti in izjemnih karakteristik, kot so RAID funkcija, Gigabit LAN, IEEE 1394 Firewire, 8 kanalni zvok, naredi osnovno ploščo P5AD2 Premium za prvo izbiro za LGA775 sisteme.



Oglaševalsko sporočilo | Acord-92 d.o.o., Stegne 13, 1000 Ljubljana

PC SVETOVNI

PCF se ponosno povzpne na zmagovalni oder tehnoloških dosežkov, da najboljšim in dobrim podeli zlato in srebro

V svetu utripajočih monitorjev in zapackanih tipkovnic je enostavno živeti v prepričanju, da junaki ne obstajajo več, vendar nič ne bi moglo biti dlje od resnice. To je doba tehnoloških prvakov, popolnoma nove vrste legend, ki jih je rodil ponižni PC.

Od neverjetnih predelav strojne opreme elitnih navijalcev do genialnih mogotcev – meje mogočega in nemogočega se v svetu računalništva nenehno spreminjajo. Predstavljamo vam največje dosežke v določenih kategorijah v času izdaje revije, ki pa jih bodo čez mesec dni najverjetneje že nadomestili drugi.

Berite naprej in si oglejte, kam nas lahko popeljejo največji dosežki računalništva moderne dobe. **PCF**

NAVIJANJE DO ONEMOGLOSTI

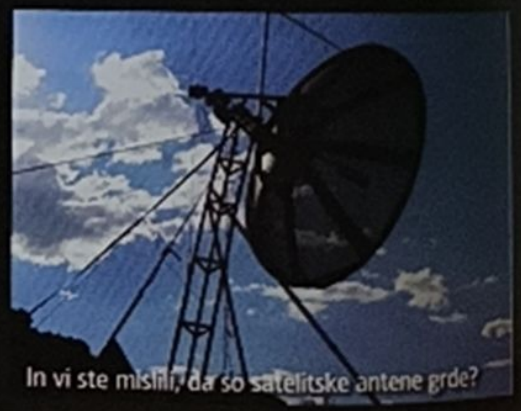
Najvišja hitrost procesorja

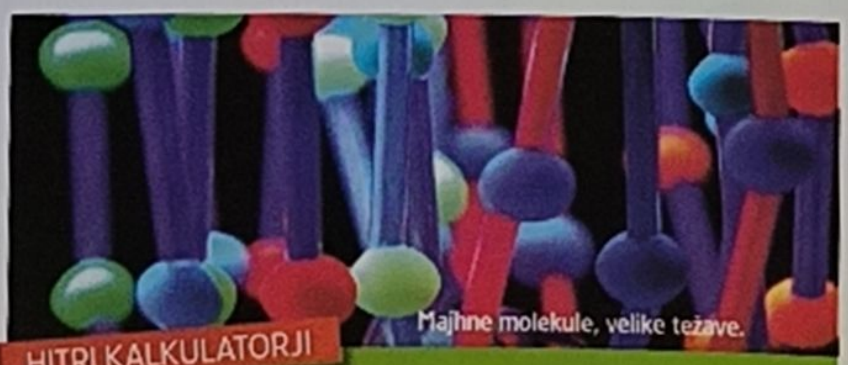
REKORD Poganjanje računalnika s procesorjem Pentium 4 pri neverjetni frekvenci 7,2GHz.
KDO Charles "Fugger" Wirth, lastnik XtremeSystems.com
KAKO Navijanje procesorjev je postala pretanjena umetnost za najbolj ekstremne strokovnjake. Prava težava je seveda segrevanje, zato Wirth uporablja večstopenjski kaskadni sistem hlajenja velikosti običajnega hladilnika (ki očitno vključuje "neko skrivnostno mešanico plinov"), da bi svoj naviti procesor spravil do delovne temperature. V času pisanja se je Fuggerjev sistem Pentium 4 (uporabil je procesor 3,8GHz, pomnilnik OCZ DDR2 in uradno še neizdano osnovno ploščo DFI) lahko zagnal v BIOS pri 7,2GHz, sistem Windows pa je veselo deloval pri 5,8GHz. To je formula 1 navijanja strojne opreme, Wirth pa obljublja, da je njegov Pentium 4 7,2GHz "le odsev stvari, ki jim bomo priča v bližnji prihodnosti".

BREZŽIČNA POVEZAVA

Največji domet Wi-Fi

REKORD Domet 55,1km s standardno komercialno brezžično opremo.
KDO Ekipa študentov iz Cincinnatija v Ohiu.
KAKO Na prireditvi Wi-Fi Shootout v Alexis Park Resortu, v Nevadi, so Ben Corrado, Andy Meng in Justin Rigling povezali dva računalnika v brezžično omrežje 802.11b in ugotavljali, kako daleč lahko pošljejo neojačan signal. Pri tem so uporabili nekakšno velikansko, posebej predelano anteno, ki je omogočila, da so šibek signal ohranjali pri življenju na dometu 55,1km. Uradni svetovni rekord dometa 310km dejansko pripada proizvajalcu brezžične opreme Alvarion in Swedish Space Corporation, vendar so zanj uporabili posebne balone in drago opremo, zaradi česar smo raje podelili naslov prvaka tem nad tehnologijo navdušenim študentom-hekerjem.


In vi ste mislili, da so satelitske antene grde?


Majhne molekule, velike težave.

HITRI KALKULATORJI

Najbolj delovni računalniki

REKORD Največ dela, ki ga je opravilo računalniško omrežje.
KDO Skupina Slashdot Users.
KAKO The World Community Grid (**www.worldcommunitygrid.org**), ki jo je ustanovil in jo vzdržuje IBM, uporablja prosti procesorski čas za premlevanje podatkov, podobno kot projekt SETI@Home. Sistem se uporablja za izračune "vizionarskega znanstvenega raziskovanja", na primer raziskave človeškega genoma, v projektu pa sodelujejo številne "ekipe". Trenutno vodi velika skupina Slashdot Users, ki je prispevala največ procesiranih podatkov. Omrežje deluje tri mesece, v katerih je po podatkih IBM opravilo že za "4.000 let" dela. Člani Slashdot Users lahko svoje PC-je v zahvalo prijateljsko potrepljajo po ohišju, saj so prispevali največ.

VELIKI BLUETOOTH

Najbolj brezžična periferna naprava

REKORD Predelana naprava Bluetooth z dometom 1,6 km.
KDO Strokovnjak za Wi-Fi, Mike Outmesguine, avtor knjige za navdušence, "Wi-Fi Toys".
KAKO Mike Outmesguine nam je o tem rekordu povedal: "Prisostvovali smo nekaterim daljinskim rekordom z Wi-Fi in ugotovili, da ni bilo še nič podobnega narejenega z uporabo Bluetootha, ki naj bi na splošno imel domet okrog 10 metrov (ali največ 100 metrov). Ko so cene prvovrstnih vmesnikov Bluetooth padle na manj kot 50 dolarjev, se je v eksperimentalne namene že bilo vredno lotiti predelovanja. Tudi sami smo bili presenečeni, ko smo dobili signal iz notesnika do mobilnega telefona in prenesli prvo datoteko (sliko) preko razdalje enega kilometra v Ahgoura Hills v Kaliforniji. Tenu je nekaj tednov kasneje sledila 1,74 km povezava v kalifornijski Santa Monici." Podobne modifikacije lahko najdete na spletni strani **www.bluedriving.com**

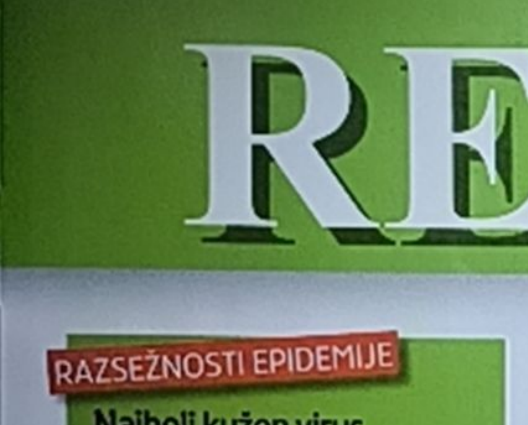
Za meritev rekordne razdalje dometa Bluetootha bi potrebovali veliko ravnil.

REKORDI*

RAZSEŽNOSTI EPIDEMIJE

Najbolj kužen virus

REKORD Z virusom "I Love You" je okuženih najmanj 3 milijone PC-jev po vsem svetu.
KDO Neznano. Če pa morda poznate avtorja, mu prisolite eno okrog ušes.
KAKO Med približno 50.000 virusi, ki trenutno napadajo PC-je po vsem svetu, je virus "I Love You" najbolj razširjen, saj je z njim okuženih 3 milijone računalnikov. Njegovemu avtorju je uspelo ustvariti uspešno nadlogo, ki se je razposlala na vse vnose v imeniku in pošiljala gesla spletni strani na Filipinih, ki širi viruse. Morda njegovo sporočilo in dejstvo, da ga je odprlo tako veliko število ljudi, pove nekaj o človeški naravi. Bravo, avtor virusa, uspelo ti je ustvariti najbolj eksistencialno usmerjenega sovražnika vseh protivirusnih programov.



Opozorilo: Igrevas Tahko ubijejo!

USODNA OBSEDENOST

Najdaljše igranje računalniške igre brez premora

REKORD 86 ur nepretrganega igranja brez spanja in hrane, ki se je končalo s smrtjo.
KDO 24-letni Korejec, Kim Kyung-Jae.
KAKO Najdaljšega nepretrganega in potrjenega igranja računalniške igre se je lotil nezaposleni Kim Kyung-Jae, ki je v isti seulski kiber-kavarni ob igri presedel 86 ur, zahvaljujoč 24-urnemu odpiralnemu času kavarne. Osebje je poročalo, da je bil "prilepljen" ob igro *Counter-Strike*, zaradi katere se je za štiri dni odrekel hrani in spanju. Kasneje je umrl na stranišču, njegovo smrt pa so pripisali "izčrpanosti". Glede na ta tragičen rezultat vam ne priporočamo, da se lotite postavljanja novega rekorda v najdaljšem igranju računalniške igre, ne da bi pred tem najprej poiskali zdravniško pomoč in si priskrbeli infuzijo.
Opomba: Sarkazem. Čisto zares - tega ne poskušajte doma. No, v bistvu tega ne poskušajte nikjer.

SREBRO IN BRON

Druge tehnologije, ki so se letos uvrstile v knjige rekordov

V to kategorijo sodi preveč področij ekstremne strojne opreme, da bi sploh lahko vse omenili, zato bomo predstavili naše favorite. Toshiba je pred kratkim najavila najmanjši trdi disk na svetu: 2Gb, 2,16 cm trdi disk tehta manj kot 10 gramov. Na drugi strani lestvice se je znašla največja modifikacija ohišja na svetu, ki je povezovala mrežo luč s serijo 15.000 strežnikov Sun Fire, od katerih je vsak visok dva metra in tehta več kot 1.000kg; kar je količina strojne opreme, vredna 1,3 milijona dolarjev. Pri tovrstni ekstremni opremi moramo omeniti tudi Samsungov nedavni podvig na področju zaslonov LCD, saj so pred kratkim predstavili največji zaslon LCD TFT na svetu, ki meri neverjetnih 2,08 m (82 palcev).

Najmanjši trdi disk na svetu.

Vse to pa je mala malica v primerjavi z glavnim rekordom letošnjega leta, ki ga je postavil IBM z najbolj zmogljivim superračunalnikom, Blue Gene. Krono v postavljanju rekordov si letos z njim deli podjetje Texas Instruments, ki je doseglo, da je njihov procesor digitalnih signalov (tista reč, ki omogoča realno-časovno procesiranje podatkov) deloval pri neverjetni frekvenci 720MHz.

Rekorde pa je postavljal tudi Cisco, ki je v lanskem letu veljal za največ vredno računalniško podjetje, saj so ga ocenili na 503 milijarde dolarjev. Krasno.

Več kot predelan opekač.

Prav, kdo bi se rad pomeril v *Counter-Striku*?

NAJVEČ RAČUNALNIŠKIH NAVDUŠENCEV

Največji zbor ljubiteljev računalnikov

REKORD 5.500 računalniških navdušencev pod eno streho celih pet dni.
KDO Legije norveških ljubiteljev iger.
KAKO The Gathering (**www.gathering.org**) je konvencija, ki poteka na Norveškem že od leta 1992. Velikanska "računalniška zabava" je dogodek, ki gosti na tisoče obiskovalcev, in je vsako leto obsežnejši. Ne posveča se samo igram, temveč vsem vrstam računalniških področij, ki si jih medsebojno predstavljajo in delijo obiskovalci, vključno z modifikacijami ohišij, animacijami in programiranjem. Lansko leto je ta neprofitni dogodek, ki je bil organiziran zahvaljujoč prizadevanjem 200 prostovoljcev in velikanskega, posebej v te namen izdelanega omrežja, obiskalo 5.500 ljudi.

*Neuradno. Na noben način povezano z Guinnessom (ali katerokoli drugo pijačo), kljub temu pa so podatki povsem resnični.

www.amis.net 080 20 10

Leti za 1 SIT

Amis_ADSL

Na najbližji **pošti** sklenite pogodbo ter poletite.

Potrebujete le 1 SIT in osebni dokument.

zanesljivo amis

DVOJEDRNI DVOBOJ

Spopadla sta se dva dvosrčna velikana. Kateri je še stal, ko je gong naznanil konec runde? ... str.34

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str.38 Blackberry 7230
str.39 Networks Defender 310
str.39 Brezžična numerična tipkovnica in miška
str.39 Canyon CN-WF518
str.40 Sony Ericsson S700i
str. 40 Asus W3000A
str.42 Fujitsu-Siemens Lifebook 7010
str.42 Akasa evo 33
str.42 Virtual Keyboard
str.44 Thrustmaster 2-in-1 Dual Trigger
str.44 Panasonic NV-GS75
str.44 Point of View GeForce 6200 64Mb Turbo Cache
str.45 SUSE Linux 9.3
str.46 Adobe Photoshop CS2

Preizkušeno PCFormat-ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Testiral je vse! Grafične kartice, mini računalnike, Linux, procesorje, tiskalnike, pizzo, hladno pivo...

UROŠ JAUŠOVEC
Ta mesec je testiral slušalke in popolnoma preslišal alarm, ko nam je gorela stavba. Smola, fant, smola.

BARBARA BANOVIČ
Nov procesor, nov pomnilnik, nova grafična kartica? Zdaj vemo, kdo je bila B.B. Iz Maribora, ki je zadela na lotu.

ALJOŠA HANCMAN
Prosimo vas, da mu ne pošiljate več na testiranje kamer, ker imamo njegovega skakanja po uredništvu dovolj.

TOMAŽ KOTNIK
Bluzzard mu je poslal na test pomagala za igranje WoW. Z mečem je še šlo, elektronski konj pa je bil preveč.

SEBASTJAN OMERZU
Odločil se je, da ne bo več servisiral naših računalnikov, ampak dirkalnike formule 1. "PC, avto, pa saj ni razlike."

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

Na ušesih

Pozabite na prostorski zvok – *PCF* vam priporoča poslušanje zvokov iz vašega računalnika skozi kvalitetne slušalke

Nikoli ne zastarajo, ne zahtevajo dragih nadgradenj in lahko jih priključite na katerokoli napravo, od glasbenega stolpa do igralne konzole. Nedvomno so kvalitetne slušalke ena najboljših naložb. Od vsem možnosti uporabe pa je par kvalitetnih slušalk najbolje izkoriščen v povezavi z računalnikom. Sennheiserjeva računalnikom prijazna paleta slušalk potrjuje naše prepričanje, saj je podjetje svojim avdiofilskim izdelkom dodalo celo modele na vodilu USB, ki lepo zaokrožijo ponudbo.

Ta test berete zato, ker lahko dobre slušalke zelo izboljšajo zvočno izkušnjo v igrah, glasbi in filmih, saj lahko zvenijo precej bolje kot prostorski zvočniki, stanejo pa neprimerno manj. Zvok, ki prihaja iz slušalk, je veliko bolj intimen, in ta intimnost se izgubi, če je zvok ojačan in predvajan preko zvočnikov. Zvok iz slušalk je jasen, si vas popolnoma podredi, če imate spodobne slušalke, pa boste slišali čisto vse, od najtišjih korakov do najglasnejših pokov. Če si lastite slušalke z velikimi školjkami, se lahko celo pretvarjate, da ste veliki DJ na dopustu. Ogromno slušalk je zelo očitno namenjenih uporabi z računalnikom, saj imajo tudi vgrajene mikrofone, ki so nujen dodatek za klepetanje preko interneta, pa naj gre za pogovore med člani ekipe v *Counter-Striku* ali osvajanje pripadnic nežnega spola.

Kvartet testiranih slušalk je neke vrste prerez ponudbe, tako da se boste laže odločili, kateremu izdelku boste namenili zahtevano vsoto denarja. **PCF**

KAKO SMO TESTIRALI

Vse slušalke smo testirali na namiznem računalniku s Creativovo zvočno kartico Audigy, in sicer tako, da smo odigrali nekaj iger, predvajali datoteke MP3 in si ogledali nekaj filmov na DVD-jih. Slušalke smo nato uporabili še s predvajalnikom MP3 in notesnikom, da smo videli, kako se obnesejo na odprtem. Razen kvalitete zvoka smo bili pozorni še na udobnost uporabe.

PC 150

28.690 SIT

Proizvajalec Sennheiser **Na spletu** www.sennheiser.com
Testiranje omogočil www.conrad.si

Na prvi pogled bi se slušalke PC 150 zdele kot popoln kompromis med modernimi slušalkami za računalnik in kvaliteto zvoka stare šole. Po kakšnem tednu uporabe smo se s tem tudi strinjali; te slušalke so daleč najboljše slušalke za računalnik, kar smo jih kdaj imeli čast uporabljati.

Niso pa popolne. Zvočno polje je precej ožje kot pri modelu HD 212, zato zvok nima pravega prostorskega pridiha, odličen mikrofon in daljinski krmilnik na kablu pa se več kot odkupita za to pomanjkljivost. Je pa res, da so PC 150 pasje drage slušalke, tako da se vam bolj splača odločiti za model brez mikrofona, če želite kar najboljšo zvočno reprodukcijo. Če ste internetne klepetulje, pa bodo te slušalke prava mana z nebes za vas. Če si jih seveda lahko privoščite.

Frekvenčni razpon 18-22.000Hz
Povezava 2 x 3,5mm stereo priključek ali USB
Kabel 3m
Nadzor jakosti Na kablu
Frekvenčni razpon mikrofona 80-15.000Hz

89% **PCF pravi....** "Najboljše slušalke z mikrofonom, za katere pa je potrebno odšteti kar nekaj denarja. Če si jih lahko privoščite, ne boste razočarani."

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135

Speedlink Triton 3.937 SIT

Proizvajalec SPEED-LINK **Na spletu** www.speed-link.com
Testiranje omogočil Rodocomp, 02 876 12 90

Slušalke Triton so ogromne in masivne, kar nam je običajno všeč, a v tem primeru ne najbolj. So namreč pretežke, naglavni lok pa je predolg, tako da se kar obesijo na glavo, to pa ni najbolj prijetno. Školjke tudi ne sedijo dobro na ušesih, saj se zagozdijo nad zgornji rob ušes in spodaj nekoliko štrlijo, tako da izolacija zunanjih zvokov ni najboljša. Vse našteto pa je precejšnja prednost, če imate veliko glavo, saj se "bučmanom" (oprosti, Gregor) dobro prilegajo. Kvaliteta reproduciranega zvoka je prav solidna, pa tudi nad vgrajenim mikrofonom nimamo pripomb. Ko bi le bile nekoliko lažje...

Frekvenčni razpon 20 – 20.000Hz
Povezava 1 x 3,5/6,3mm stereo priključek
Kabel 3m
Nadzor jakosti Na kablu
Frekvenčni razpon mikrofona mikrofona 100 – 16.000Hz

77% **PCF pravi...** "Ogromne in robustne slušalke, ki zelo dobro reproducirajo zvok, a so primernejše za tiste z večjimi glavami."

HD 212 Pro 12.990 SIT

Proizvajalec Sennheiser **Na spletu** www.sennheisercom **Testiranje omogočil** www.bigbang.si

V uredništvu smo se skoraj stepli za te velikanske slušalke. Na pogled sicer niso najlepše (Sennheiser ponuja kar nekaj izdelkov, ki so odlični tudi po estetski, ne le po slušni plati), so pa impresivne, ko je govora o kvaliteti zvoka. Te slušalke imajo najboljšo "prostorsko" reprodukcijo zvoka od vseh modelov na testu in se še posebej obnesejo pri igranju, saj se zdi, kot da zvoki prihajajo iz vsemogočih strani.

HD 212 Pro prav tako najbolje izolirajo zunanje zvoke, saj podloga ušesa dobesedno odreže od ambientalnega hrupa. Ker nimajo vgrajenega mikrofona, bodo primerne samo za bolj tihe igralce.

Frekvenčni razpon 12 - 19.000Hz
Povezava 1 x 3,5/6,3mm stereo priključek
Kabel 3m
Nadzor jakosti Nimajo
Frekvenčni razpon mikrofona Ni vgrajenega mikrofona

79% **PCF pravi...** "Robustne slušalke, ki odlično izolirajo zvok, primerne pa so za vse, razen seveda za VoIP ali klepet s soigralci."

Premium Stereo Headset 8.524 SIT

Proizvajalec Logitech **Na spletu** www.logitech.com **Testiranje omogočil** www.izishop.net

V bistvu smo imeli namen testirali Logitechov model Extreme PC Gaming Headset, ko nas je zadela nesreča, ki običajno prizadene vse kratkovidne igralce – očala niso dober kompanjon slušalk z obročem na zatilju. Ko smo nehali jokati, smo se raje odločili za testiranje modela Premium.

Premium pa je pri teh slušalkah precej napačno poimenovanje, saj so te slušalke najbolj cenen model na testu. So pa kar vzdržljive, saj že tri leta s pridom uporabljamo slušalke Logitechove podružnice Labtech. PCH se pri igrah in filmih ne obnesejo najbolje, za VoIP ali igre pa bodo več kot zadostovale, saj po reprodukciji zvoka niti najmanj ne zaostajajo za modelom Extreme Gaming Headset.

Frekvenčni razpon 20 - 20,000Hz
Povezava 2 x 3,5mm stereo priključek
Kabel 3m
Nadzor jakosti Na kablu
Frekvenčni razpon mikrofona 100-16.000Hz

76% **PCF pravi...** "Vzdržljive slušalke, ki dobro sedijo na ušesih, najprimernejše pa so za vse, ki jih bolj zanima cena kot bombastičen zvok."

DVOJEDRNI DVOBOJ

Pentium 840 Opteron 875

Prvi dvojedrni procesorji so pristali. Ali lahko zdrobijo obstoječe čipe z enim jedrom? Ali bo AMD prevzel dvojedrno krono? *PCF* raziskuje...

Cena ok. 350 000 SIT **Proizvajalec** Intel **Na spletu** www.intel.com
Cena ok. 437.000 SIT **Proizvajalec** AMD **Na spletu** www.amd.com

Šest milijard dolarjev je v vsakem pogledu ogromno denarja. Toliko denarja bi potrebovali, če bi želeli kupiti AMD in vso pripadajočo 64-bitno lepoto. Ta znesek pa je praktično žepnina v primerjavi s 140 milijardami dolarjev, kolikor je vreden silicijski kolos, imenovan Intel. OK, verno, da je to *PCFormat*, ne pa mesečnik za obsedence z denarjem, a se vseeno splača imeti te informacije, preden vam izdamo naslednje dejstvo: AMD je Intelu spet pokazal, kako se rečem streže, ko je govora o proizvodnji procesorjev za namizne računalnike.

Predstavitev Intelovih in AMD-jevih dvojedrnih procesorjev, združljivih z x86, oznanja novo dobo, in sicer dobo večjedrnega procesiranja. In če je soditi po prvi primerjavi dvojedrnih procesorjev, bo Intel še molil, da bo velikanski finančni vložek v ostalih 15 razvojnih projektov za večjedrne procesorje, obrodil več sadov kot Pentium Extreme Edition 840, ki ga je pravkar predstavil. Čisto res je, da je dvojedrni Pentium sam po sebi izjemno privlačen procesor, saj ponuja dvojno moč procesiranja Xeonov za delovne postaje za ceno namiznega računalnika. Problem je pa AMD-jeva arhitektura Hammer, v kateri sta združena dva strežniška čipa Opteron 875, saj je AMD prehod na večjedrno procesiranje izvedel neprimerno bolje.

> **"Na papirju je prednost dvojedrnih procesorjev jasna, velikanski poskok v zmogljivosti pa ni kar samoumeven."**

DVOJČKI

Preden se zaženemo v tehnološke podrobnosti, vas verjetno zanima, če je predstavitev dvojedrnih procesorjev razlog za veselje ali za skrb. Tukaj ne gre za frekvenco ali količino predpomnilnika. Na papirju je prednost dvojedrnih procesorjev jasna – dve jedri seveda ponujata dvakrat več procesorske moči – velikanski poskok v zmogljivosti pa ni kar samoumeven.

Pomemben podatek je, da Intel in AMD novih dvojedrnih procesorjev ne predstavljata kot zmogljivostne pošasti za namizne računalnike. Razlog za to je v aplikacijah. Vse več programerjev se trudi razvijati večnitne aplikacije za procesorje Pentium 4, a večina aplikacij za namizne računalnike še vedno centralizira procesorsko zahtevne operacije v eno samo nit kode. Eno nit pa lahko obdela samo eno procesorsko jedro. Temu dodajte še dejstvo, da ti prvi večjedrni procesorji ne dosegajo frekvenc enojedrnih procesorjev, pa bo rezultat precej zgovoren: za enonitne aplikacije, vključno s praktično vsemi igrami na trgu, bodo enojedrni procesorji še vedno najprimernejša odločitev.

Da bi lahko v celoti izkoristili potenciale teh novih čipov, bi morali razvijalci programske opreme dohiteti razvoj tehnologije. Intelov novi prevajalnik za C++ programerjem že omogoča razvoj večnitnih aplikacij. No, prevajalnik ponuja tehniko deljenja kode v različne niti. V idealnih primerih bi ta paralelizacija še tako slabo spisano kodo razdelila v ločene niti in olajšala izvajanje.

V praksi pa to deluje, samo če so ukazi v sami aplikaciji precizno razdeljeni. Programska oprema, ki je trenutno na voljo, pa večinoma ni tako zasnovana. *Guru* 3D igralnih pogonov, Tim Sweeney (človek, ki je zakrivil *Unreal*), je povedal: "Pisanje večnitne programske opreme je izjemno težko. Celotna industrija se zdaj nagiba v to smer, a je jasno, da je potreben nov model za programiranje, če bomo želeli ustvarjati vedno več paralelnih arhitektur." In kdaj se bo to zgodilo? Sweeney pravi: "Igre bodo prednosti večjedrnih procesorjev začele izkoriščati konec leta 2006, ko se bodo pogoni iger nove generacije za konzole začeli seliti na osebne računalnike." To je kar pomembna informacija. Sonyjev PS3 in Microsoftov novi Xbox sta v osnovi večjedrni platformi, tako da bosta prav gotovo vzpodbudili razvoj večnitnih iger.

ZELO OD BLIZU

Kako dobri pa so sploh ti dvojedrni procesorji v tem trenutku? In kako je AMD-ju uspelo doseči Intelovo frekvenco? Če odmislimo AMD-jevo zvito arhitekturo Hammer, je razlog za to Intelova trenutna težava. Leta

KAKO SMO TESTIRALI

Dvojedrni dvoboj

Testiranje običajnih procesorjev je precej enostavno. Preprosto jih preizkusimo s serijo programov za merjenje zmogljivosti in primerjamo številke. Testiranje dvojedrnih procesorjev pa je precej kompleksnejše. Prednosti teh procesorjev v aplikacijah, ki podpirajo večnitnost, so očitne, dejstvo pa je, da je večina aplikacij trenutno še vedno enonitna. Zato smo te nove dvojčke primerjali z enojedrnimi procesorji v različnih testih, od najnovejših iger do potrošniških in profesionalnih orodjih za obdelavo slik, ogledali smo si, kako se obnesejo pri diranju medijskih datotek in pognali celo serijo sintetičnih testov. Pognali smo tudi trojček večopravilnih testov, s katerimi smo ugotavljali, če dvojedrni procesorji dejansko omogočajo igranje, medtem ko v ozadju kodirate visokodefinicijski video ali poganjate protivirusni program.

2002 je Intel namreč napovedal, da bodo s tehnologijo Netburst lahko dosegli frekvence procesorjev do 10GHz. Trenutna revizija procesorjev Pentium 4 je bila zasnovana za frekvence do 5GHz. Vse to pa je zdaj že zgodovina. Po neverjetnem uspehu 130nm proizvodnega procesa so se pojavili 90nm Pentiumi 4, ki so neuspešno kljubovali zakonom fizike – prišli so prepozno, prevroči so in imajo grdo navado, da zahtevajo čisto preveč energije.

Rezultat omenjenih težav je bil hiter preskok od frekvence k možnostim. Najboljši primer te nove filozofije je dvojedrni procesor Pentium Extreme Edition 840. Na sedežu podjetja čip imenujejo Smithfield, zasnovan pa je na Intelovi 90nm proizvodni tehnologiji in ima dve jedri Prescott Netburst. Vsako jedro ima 1Mb drugonivojskega predpomnilnika na istem čipu. Procesor ima vse specifikacije Pentiuma 4, torej nabore ukazov SSE1, 2 in 3, 64-bitno naslavljanje pomnilnika EMT, varnostno tehnologijo XD Bit in frekvenci prijazne cevovode z 31 stopnjami.

Smithfieldu pa manjka vsaka oblika novih možnosti komunijacije med jedri na čipu. Sam procesor že ima dve jedri, a je Intel obdržal procesorski vmesnik na severnem mostu, tako da sam procesor nima deljenih vezij ali virov. Dve jedri torej delujeta enako kot dvoprocesorske delovne postaje s Xeoni. Komunikacijo med jedri procesorja torej vodi severni most – v tem primeru nov Intelov nabor 955X Express. Vse to pa ima dve precej pomembni posledici. Prva je ta, da Pentium Extreme Edition 840 ne podpira severnih mostov naborov 915 in 925, čeprav uporablja podnožje LGA775, kar je seveda slaba novica za vse, ki so pred kratkim nadgradili sisteme z novimi Intelovimi procesorji in bi želeli v kratkem vgraditi dvojedrni procesor.

Dolgoročno pomembnejša posledica pa je potencialni vpliv na zmogljivosti. Da bi razumeli, zakaj je to lahko problem, si moramo ogledati, kako je AMD zasnoval svoje dvojedrne procesorje. Najprej moramo povedati, da je AMD-jev prvi dvojedrni procesor dejansko Opteron, ki je bil razvit za strežnike, zato ni realen tekmec Intelovim rešitvam. Testi pa so pokazali, da je po funkcionalnosti in zmogljivosti praktično identičen prihajajočemu dvojedrnemu procesorju za namizne računalnike Athlon 64 X2, ki bi naj prišel na trg letos poleti. Tako kot Intelov novi procesor, je tudi ta zasnovan na podlagi enojedrnih procesorjev, torej na že omenjeni arhitekturi Hammer. Ena od Hammerjevih glavnih lastnosti je v procesor integriran pomnilniški krmilnik in vhodno/izhodni vmesnik HyperTransport. Oboje je ostalo enako, vključno s stikalom crossbar. Vas že slišimo kričati, zakaj...

Stikalo crossbar je najlaže opisati kot neko klirinško hišo, skozi katero si lahko pomnilniški krmilnik, HyperTransport in obe izvršilni jedri izmenjujejo podatke. Zdaj pa pozor, ker gre za pomemben podatek: ta postavitev pomeni, da se vsa komunikacija med jedri izvaja v samem procesorju, in sicer s frekvenco procesorja. To seveda pomeni večjo podatkovno širino in nižjo latenco kot Intelova rešitev s severnim mostom. V teoriji to seveda pomeni višjo zmogljivost.

Če sodimo po naših testih, je tudi v praksi tako. Seveda bomo morali preživeti nekaj več časa v družbi dvojedrnih procesorjev, da bi lahko odkrili bolj prefinjene razlike v zmogljivostih. V praktično vseh testih pa se je pokazalo, da je AMD-jev dvojedrni procesor znatno hitrejši od enojedrnega kot Intelov. Najbolj zanimivo je, da Opteron zlahka prehiti Pentiuma v aplikacijah, ki najbolje izkoriščajo procesorje Netburst z visokimi frekvencami in nabori ukazov SSE, na primer v Microsoftovem

Intelov nov dojedrni procesor Pentium Extreme Edition zahteva novo osnovno ploščo z naborom 955X Express.

SPECIFIKACIJE IN DROBNARIJE

AMD 875 2,2GHz

Proizvodna tehnologija 90nm, SOI
Število tranzistorjev 205 milijonov
Predpomnilnik 2x1MB L2
Frekvenca 2,2GHz
Podnožje Socket 940 (Socket 939 za Athlon 64 X2)
Oddajanje energije 95W
Pomnilniški vmesnik Na čipu, dvokanalni DDR do 400MHz
Procesor do V/I Na čipu, 1GHz HyperTransport
Nabori ukazov SSE1, 2 & 3, 3DNow!
Dodatne možnosti AMD64, execute disable bit
Podprte osnovne plošče Vse plošče s podnožjem 939 in 940, odvisno od popravkov za BIOS

Intel 840 3,2GHz

Proizvodna tehnologija 90nm, raztegnjen silicij
Število tranzistorjev 230 milijonov
Predpomnilnik 2x1MB L2
Frekvenca 3,2GHz
Podnožje LGA775
Oddajanje energije 130W
Pomnilniški vmesnik Severni most, dvokanalni DDR2 do 667MHz
Procesor do V/I 200MHz FSB (štirikratno do 800MHz)
Nabori ukazov SSE1, 2 & 3, MMX
Dodatne možnosti HyperThreading, EMT64, execute disable bit
Podprte osnovne plošče Intel 955X Express, nVidia NFORCE 4

"Procesor ima vse specifikacije Pentiuma 4"

Ekstremne možnosti
Extreme Edition 840 bo edini Intelov dvojedrni procesor z odklenjenim množilnikom in podporo za hipernitnost.

Cenejši čipi
Pentium Extreme Edition 840 stane neverjetnih 350 tisočakov; cenejši Pentiumi D 820, 830 in 840 pa bodo kmalu na voljo.

Od strežnika do namizja
AMD-jev prvi dvojedrni procesor je ta Opteron 875, ki je bil razvit za strežnike, je pa zelo podoben prihajajočemu Athlonu 64 X2.

REZULTATI TESTOV

Dvakrat več računske moči se sliši fantastično, nas pa zanima, če sta dve jedri res boljši kot eno

Hiter pogled na rezultate testov takoj razkrije, katere aplikacije so enonitne in katere večnitne. Pri testih z enonitnimi aplikacijami se dvojedrni procesorji obnesejo čisto enako kot enojedrni procesorji pri isti frekvenci, kar pomeni, da so vidne vse klasične razlike med P4 in Athloni. V večnitnih aplikacijah pa je zgodba precej drugačna. Naši testi kažejo, da je AMD-jeva elegantnejša dvojedrna arhitektura bolj učinkovita od Intelove rešitve z dvema ločenima jedroma. Če povemo drugače, je AMD-jev dvojedrni čip precej bliže podvojeni zmogljivosti enojedrnih procesorjev kot Extreme Edition. Te številke pa ne povedo ničesar o izboljšanju odzivnosti, še posebej pri večopravilnosti. Z obema procesorjema je mogoče igrati *Doom 3*, medtem ko se v ozadju izvajajo druga opravila. Pri tem pa obstaja precejšen problem: zaradi težav, ki jih ima Windows z upravljanjem z nitmi, je potrebno za optimalno delovanje vsaki aplikaciji dodeliti lastno jedro. Dvomimo, da bo ta težava odpravljena pred izdajo Longhorna, tako da bomo morali počakati do naslednjega leta.

Zmogljivosti – eno opravilo

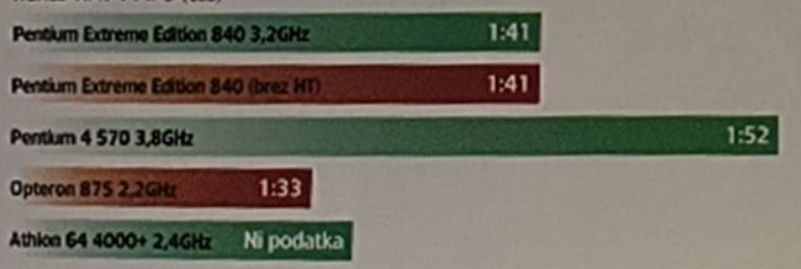
Doom 3 800 x 600 (število slik v sekundi)

Skripta v Paintshop Pro 9 (čas v sekundah) *

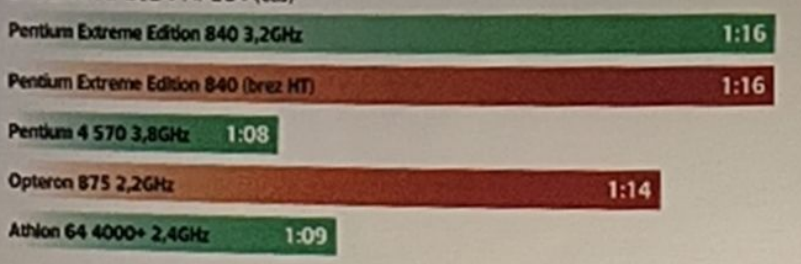
Windows Media Encoder (čas) *

Skripta v Photoshop 7 (čas v min/s) *

iTunes WAV v MP3 (čas) *



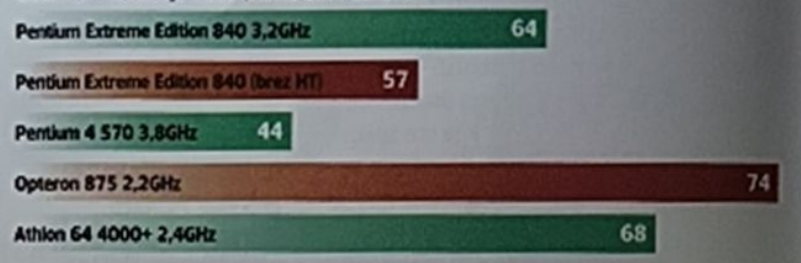
DVD2AVI MPEG2 v MPEG4 (čas) *



* nižja vrednost je boljša

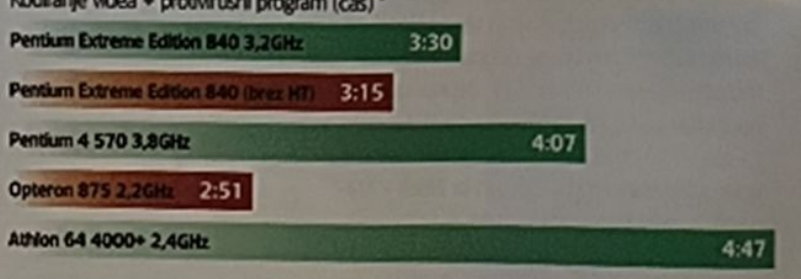
Zmogljivosti – večopravilnost

Doom 3 + kodiranje videa (število slik v sekundi)



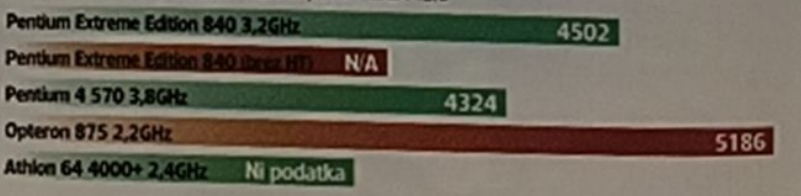
Doom 3 + protivirusni program

Kodiranje videa + protivirusni program (čas) *

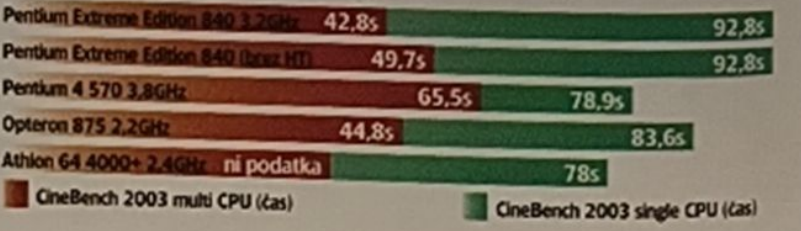


Sintetični testi

Sciencemark 2.0 podatkovna širina pomnilnika MB/s



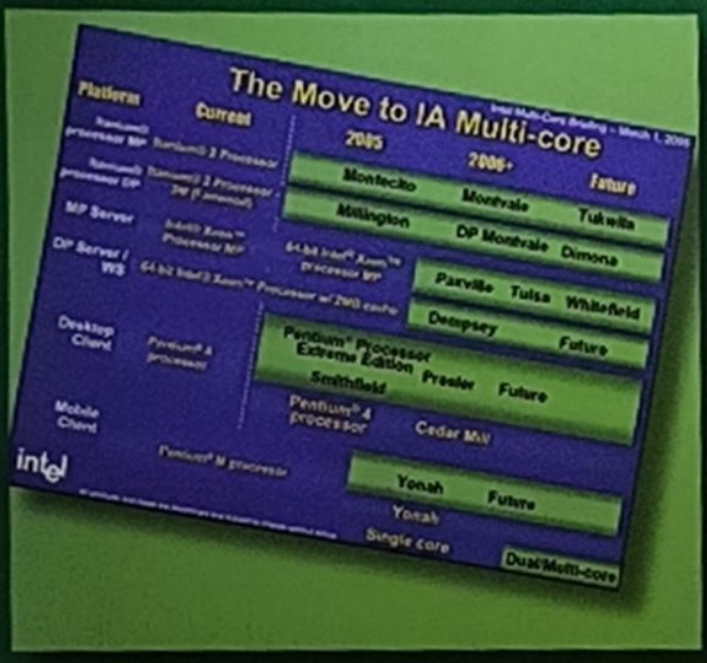
3D renderiranje



Grafične/igralne zmogljivosti (število slik v sekundi)

Intel vrača udarec

Pripravite se na kup dvojčkov iz laboratorijev giganta



Intel se pripravlja, da bo tehnologijo dvojedrnih čipov predstavil vsem segmentom trga.

AMD se je mogoče že zasidral s svojo prvo dvojedrno pošastjo, a je pri Intelu v razvoju cela vojska dvojedrnih čipov. Najbolj impresiven je vsekakor novi procesor s kodnim imenom Yonah. Gre za dvojedrno različico Intelovega neverjetnega procesorja Pentium-M, ki bo predvidoma na voljo konec letošnjega ali v začetku naslednjega leta.

Čeprav podatki o arhitekturi čipa še niso znane, pa podrobnosti, ki so na voljo, obljubljajo, da bo šlo za izjemno napreden procesor. Yonah bo izdelan v novi 65nm tehnologiji, imel bi pa naj 2Mb deljenega drugonivojskega predpomnilnika, kar je precej naprednejše od deljenega predpomnilnika na prvih dvojedrnih procesorjih iz Intela in AMD-ja. Z izboljšavami izvršilnih jeder bodo popravljene tudi tradicionalne pomanjkljivosti Pentiuma-M, torej SSE in računanje s plavajočo vejico. K temu dodajte še podporo za Intelovo tehnologijo virtualizacije operacijskega sistema, 667MHz sistemsko vodilo in mogoče celo 64-bitno naslavljanje pomnilnika, pa boste dobili vse sestavine procesorja, ki lahko popolnoma porazi dvojedrne Athlone, pa še verjetno najboljši procesor za notesnike vseh časov.

Vrnimo se še malce k namiznim procesorjem. Procesor Smithfield ne bo dolgo med nami, saj je v razvoju že 65nm dvojedrni čip za namizne računalnike, imenovan Presler, na trgu pa bi se naj pojavil v prvem četrtletju 2006. Ta procesor bo zgrajen iz dveh silicijevih čipov na enem podnožju. Pri Intelu so nam povedali, da sta glavna razloga za to proizvodna učinkovitost in donos. Res pa je, da bo Presler obdržal dostop do pomnilnika in sistemskih vmesnikov na osnovni plošči, torej enako kot Smithfield.

Windows Media Encoderju. Pomnilniški krmilnik in vmesnik za HyperTransport pomenita tudi, da so AMD-jevi prvi dvojedrni procesorji združljivi za nazaj z obstoječimi osnovnimi ploščami s podnožjem 939. Za nadgradnjo sistema s takšnim procesorjem bo potrebno nadgraditi samo BIOS.

VROČE IN UTRUJENO

Ne smemo pozabiti niti na AMD-jev boleče boljši 90nm proizvodni proces. Pentium Extreme Edition 840 ima delovno frekvenco samo 3,2GHz, kar precej razočara, če pomislimo, da so na voljo že klasični Pentiumi 4 s frekvenco 3,8GHz. Ko pa pomislimo na blazno pregrevanje obstoječih P4 Prescottov, nas sploh ne preseneča tistih 130 vatov Extreme

AMD-jeve dvojčke bo mogoče uporabljati na ploščah s podnožji 939 in 940. Potrebno bo nadgraditi samo BIOS.

> "AMD in Intel poudarjata, da so ti čipi namenjeni izključno uporabnikom osebnih računalnikov"

Editiona 840. AMD pa je opravil odlično delo, saj oddaja novi dvojedrni procesor enako količino toplote kot enojedrni, frekvenčni deficit pa je znižal na le 200MHz. Najhitrejši enojedrni Athlon 64, FX-55, teče pri 2,6GHz, Athlon 64 X2 4800+ pa pri 2,4GHz.

Takšna je torej primerjava med arhitekturo in zmogljivostmi obeh dvojedrnih čipov. Kaj bi pa lahko povedali o cenah in dobavljivosti? Ko boste brali te besede, bo na voljo samo Intelov dvojedrni procesor za namizne računalnike, Athloni 64 X2 pa ne bodo na voljo pred poletjem. Kar zadeva ceno, pa so informacije bolj uborne. Pentium Extreme Edition 840 bo vašo denarnico prizadel za svojih 350 tisočakov, dvojedrni Pentiumi 840, 830 in 820 D pa bodo veliko cenejši, predvidoma od 53 do 105 tisočakov. Cene Athlonov pa bi se naj gibale od 105 tisočakov naprej, tako da bo lahko Intel igral na to karto. **PCF**

Intel Pentium Extreme Edition 840 3.2GHz

75% **PCF pravi....** "Impresivne zmogljivosti, če ga ne primerjamo, a je tekmec učinkovitejši."

AMD Opteron 875 2.2GHz

90% **PCF pravi....** "Daje vpogled v zmogljivosti AMD-jevih dvojedrnih Athlonov prihodnosti"

Kakšne niti?

Dvojedrne slaščice zahtevajo programsko opremo z več kot eno procesorsko zahtevno nitjo

Kako lahko veste, da so vaše aplikacije primerno večnitne, če pri roki nimate dvojedrnega procesorja, da bi lahko primerjali? Enostavno kliknite na gumb **Start**, izberite **Run** in vnesite perfmon. Odprl se bo **Windows Performance Monitor**, ki med ostalim omogoča tudi to, da sledite uporabi procesorja za posamezno nit. Niti lahko nato izolirate in jih povežete s pripadajočo aplikacijo ter seveda opazujete, koliko niti si prisvoji veliko procesorskega časa.

To je Windows Media Player v akciji. Čeprav se izvaja več niti (Media Player jih lahko ima tudi do 25) je jasno, da samo ena nit pošteno izmuči procesor.

Pogled na Windows Media Encoder pa da popolnoma drugačno sliko. Poleg manj intenzivnih niti na dnu je še ena srednje intenzivna nit in dve zelo intenzivni.

Blackberry 7230

Poslovneži bodo srečni te robide

Cena 50.000 SIT ob naročnini **Na spletu** www.blackberry.com **Testiranje omogočil** SiMobil, 080 40 40 40

Mobilni pametni telefoni Blackberry so na trgu že dolgo, a so potrebovali kar nekaj časa, da so se preselili preko luže iz ZDA v Evropo. Ker v bistvu ne gre le za mobilni telefon, nas je zanimalo, kaj točno so te naprave in če se lahko sploh kosajo s pametnimi telefoni, ki so trenutno na voljo.

Blackberry 7230 spada med kompaktnejše pametne telefone. Na sliki morda deluje velikansko, a ravno prav sede v žep. Zaslon ima ločljivost 240 x 160 in zna prikazati 65.000 barv. Osvetljen ni ravno do take mere, kot so osvetljeni zasloni klasičnih dlančnikov, a je normalno viden tudi ob močni svetlobi.

Tipkovnica pod zaslonom je vredna pohvale. Tipke so sicer nekoliko trde, a se odlično odzivajo, tako da je pisanje sporočil skrajnje enostavno. Vsekakor je tipkovnica precej boljša kot na Handspringovih Treih, pa nas niti tam ni motila.

Za telefoniranje lahko Blackberryja klasično tiščite k ušesu, priložena pa je tudi slušalka za prostoročno telefoniranje, ki sicer ni najboljša rešitev (mi imamo pač raje svet brez žic), a je soliden dodatek.

Na stranicah Blackberryja so koleščck za hitro navigacijo, gumb za preklic, s katerim se tudi prekine telefonski pogovor, na vrhu je gumb za hiter vklop telefona, na drugi stranici pa vhod USB za polnjenje telefona in prenašanje podatkov.

Čeprav Blackberry 7230 nima nobene razširitvene reže za pomnilniške kartice, ima še vedno dovolj pomnilnika za hranjenje potrebnih informacij, in sicer 16Mb pomnilnika flash in 2Mb sistemskega pomnilnika. Podpira omrežja GSM 900, 1800 in 1900 ter GPRS, tako da sprejemanje in pošiljanje e-sporočil ni problematično nikjer po svetu, enostavno pa se sinhronizira z *Outlookom* in celo z *Lotus Notes*.

Nastavitve sicer niso kompilcirane, a zahtevajo kar nekaj časa, opravite pa jih kar preko interneta. Proizvajalec sicer obljublja, da boste za nastavitve zapravili največ nekaj minut, a se ta "nekaj" lahko kar zavleče. Ko pa so nastavitve končno take, kot bi želeli, pa dodatno brkljanje po njih ni več potrebno, tako da to ni ravno problem. Pri aplikacijah, kot sta koledar in adresar, bi se lahko pri RIM-u malce bolj potrudili, saj so precej špartanskega videza, a niso slabe. Med ostalimi aplikacijami so še upravitelj opravil, beležnica, kalkulator in opomnik oziroma budilka. Ker Blackberry podpira J2ME, ga je mogoče uporabljati tudi za igre, odpirati pa je mogoče celo določene priponke e-sporočil, kot so *Wordovi*, *Excelovi* in *PowerPointovi* dokumenti ter celo dokumenti PDF, žal pa *Wordovih* in *Excelovih* datotek ni mogoče urejati. Tako ogledovanje datotek namreč poteka preko strežnika, ki jih pretvori v tekstovne dokumente.

Ker je izmenjava različnih sporočil očitno osnovna funkcija Blackberryja, je nameščanje dodatne programske opreme (razen nekaterih javanskih aplikacij) ali nemogoče ali pa skrajnje kompilcirano.

Najboljša lastnost Blackberryja pa je vsekakor varčnost. Osvetlitev zaslona lahko namreč izključite, če so svetlobni pogoji primerni, zato je avtonomija kar pohvalna. Naprava zdrži kar 10 dni v pripravljenosti, kar je pokazala tudi na testu.

"Odpirati je mogoče celo Wordove, Excelove in Powerpointove dokumente"

Na vgrajen fotoaparat ali kakšne napredne multimedijske sposobnosti lahko kar pozabite, ker Blackberry temu sploh ni namenjen. Glede na to, da je naprava zelo očitno namenjena resnim poslovnim uporabnikom pa tega ne moremo šteti kot resno pomanjkljivost, kvečjemu kot razumno varčnost. Vsak tak dodatek namreč znatno omeji avtonomijo, kar za poslovne uporabnike večinoma ni ravno sprejemljivo. Če so vaše komunikacije omejene predvsem na telefonske pogovore in sporočila ali e-pošto, je lahko Blackberry idealna izbira.

Omrežja	GSM 900/1800/1900, GPRS
Zaslon	240x160, 65.000 barv, osvetljen
Pomnilnik	16Mb Flash, 2Mb SRAM
Tipkovnica	QWERTY, osvetljena
Baterija	Izmenljiva Li-ionska
Avtonomija	5 ur pogovorov, 10 dni v pripravljenosti
Dimenzije	11,3 x 7,5 x 2cm
Teža	136g

80 % **PCF pravi...** "Sicer špartanski, a učinkovit pametni telefon za poslovno rabo."

Obljube vedno držimo!!! www.teal.si

Info@teal.si - dnevno ažurirano!

Po simbolični ceni 10 sit lahko kupite digitalen fotoaparat BENQ C25

* ponudba velja samo za prvih dvajset kupcev kompleta!

HP PSC 1215 barvni tiskalnik skener kopirec 20.990

Za prvih 20 kupcev doplačilo 10 sit! digitalen fotoaparat BENQ C25 3.2M pik (2,1) max 2048x1536 Zoom digitalen 4x 1.5" TFT LCD barvni USB, Lilon baterija tiskalnica SD razširitev

Cena fotoaparata z 128Mb SD je 19.990

Optima64 3000+ komplet matična p. Gigabyte K8NS nForce3,AGP,SATA,sb 8+1,LAN procesor AMD Athlon64 3000+ pomnilnik 512Mb DDR 3200 trdi disk WD 160Gb 7200 grafika ATI Radeon 9250 128Mb DVD +/- RW pekač NEC 16x MidiTower ohišje z 300W nap. tipkovnica in optična miška 17" LCD monitor Neovo model F-417, 12ms tiskalnik ink. HP PSC 1215 (barvni tiskalnik, scaner, kopirec) doplačilo za Gigabyte GF6600 128Mb +21.990

199.990

Optima 2600+ komplet matična p. MSI K8M NEO-V VIA,AGP,SATA,sb 8+1,LAN proc. AMD Sempron 2600+ pomnilnik 512Mb DDR 3200 trdi disk Maxtor 120Gb 7200 grafika integrirana 0-64Mb DVD +/- RW pekač NEC 16x MidiTower ohišje z 300W tipkovnica in optična miška 17" monitor Hyundai Q770 srebrno-črn, ravan ekran, 0.26 tiskalnik ink. HP PSC 1215 (barvni tiskalnik, scaner, kopirec) doplačilo za Gigabyte GF6600 128Mb +21.990

149.990

Prodaja na položnice in trajnik

NA DO 24 OBROKOV - DO 2X 250.000 SIT!*

Sistem Dom Kredit, GA-Kredit Banka Celje, Summit

Potrebujete samo osebni dokument, bančno kartico in davčno številko!

* velja za zaposlene

MS Windows XP Home dop. stroj. +24.990
Windows XP PRO dop. stroj. + 39.990
Office 2003 BE dop. stroj. + 49.990
* Darilo velja samo skupaj s sistemom

Neovo F-415 15" LCD zaslon 1024x768 kontrast 400:1 svet. 250 cd/m2 odziv. 25ms 39.990

Neovo F-417 17" LCD zaslon 1280x1024 kontrast 430:1 svet. 250cd/m2 odziv. 12ms 52.990

Neovo F-419 19" LCD zaslon DVI, 1280x1024 kontrast 500:1 svet.250 cd/m2 odziv. 12ms 75.990

Neovo M17 17" LCD zaslon DVI, USB hub kontrast 400:1 svet.300 cd/m2 odziv. 16ms 72.990

HP ncl6110 15" zaslon 1024x768 proc.Intel Centrino 1.7 512Mb spomina 60Gb trdi disk DVD +/- RW pekač integ. graf 0-128Mb modem, mreža, WLan Windows XP Pro 279.990

Optima 2800+ matična p. Asrock K7AV+ VIA,KT400,sb 8+1,Lalan,AGP 8x procesor AMD Sempron 2800+ 512Mb DDR 3200 spomina trdi disk WD 160Gb 7200 ATI Radeon 9550 128Mb pekač CD-RW 52x ohišje s 300W napajalnikom tipkovnica in optična miška garancija 24 mesecev 99.990

Optima64 3000+ matična p. Gigabyte K8NS nForce3,AGP,SATA,sb 8+1,LAN procesor AMD Athlon64 3000+ 512Mb DDR s hladilnikom trdi disk WD 160Gb 7200 Gigabyte GF 6600128Mb DVD RW pekač NEC 3540 16x ohišje s 10cm sup. 300/120mm tipkovnica in optična miška garancija 24 mesecev 139.990

Master64 3200+ GT matična p. Gigabyte K8NF-9 nForce4,PCI-E,SATA,sb 8+1,LAN procesor AMD Athlon64 3200+ 512Mb DDR s hladilnikom 160Gb SATA disk 8Mb cache Gigabyte GF 6600GT 128Mb DVD pekač NEC 3540 16x DL ohišje s 10cm sup.400/120mm tipkovnica in optična miška garancija 24 mesecev 179.990

Teal d.o.o., Laško, Kidričeva ul. 5, tel. (03) 734 00 70, fax (03) 734 33 88, PE Celje, Smrekarjeva 1, Nova vas, tel. (03) 428 43 43

Vse cene veljajo za gotovino in vsebujejo DDV! Garancija za komplet je 24 mesecev, za monitorje Neovo 36 mesecev, za tiskalnike HP in fotoaparate Benq 12 mesecev. Zaloge so omejene!

VARNO STKANA MREŽA

Networks Defender 310

Hekerji, pojejte tole

Cena 682.480 SIT **Na spletu** www.networksdefender.com **Testiranje omogočil** TrendNET, 03 586 30 33

Varnost omrežij danes ni več razkošje, temveč nuja, še posebej v podjetjih, kjer si vsekakor ne morejo privoščiti kraje podatkov ali zastoja dela zaradi nekaj kilobajtov velikega škodljivega programčka. Networks Defender je, kot ste iz uvoda menda že sklepali, namenjen prav zaščiti poslovnih omrežij pred katastrofo. V težki srebrni škatli so združeni požarni zid, protivirusna zaščita, zaščita pred neželeno e-pošto, proxy strežnik, strežnik FTP, poštni strežnik in podpora za navidezna zasebna omrežja.

Za namestitev in potrebne nastavitve Networks Defenderja 301 ni potrebno prej narediti doktorata, ker je vmesnik jasen, je pa res, da je treba za primerne nastavitve vedeti vsaj to, kaj določene funkcije sploh so.

Z varnostne plati se je Networks Defender na testu dobro obnesel. Protivirusna zaščita je očitno učinkovita, ker nismo imeli niti enega mrtvega računalnika v pisarnah, zaščita proti neželeni e-pošti pa je... takšna kot večina drugih, ker si pošiljatelji redno izmišljajo toliko različnih novih trikov, da je stoodstotna zaščita možna samo z blokiranjem vseh stotih odstotkov pošte. Tega pa seveda ni kriv Defender. Ker nam nihče v času testiranja ni uspel vdreti v sistem, sklepamo, da je tudi požarni zid čisto učinkovit.

Networks Defender je torej klasičen izdelek svoje vrste s kar nekaj dodatnimi funkcijami, katerega glavna prednost, razen očitne učinkovitosti, pa je cena. Gre namreč za trenutno najcenejšo rešitev za srednje velika podjetja. In v srednje velikem podjetju je po mnenju Networks Defenderja 400 zaposlenih.

Izbor uredništva PCFormat

Glavne funkcije Požarni zid, protivirusna zaščita, zaščita proti spamu, NAT, PAT, navidezni naslovi IP, e-poštni in spletni strežnik...

90% **PCF pravi...** "Učinkovita in predvsem cenovno ugodna varnostna rešitev."

Vredno ogleda PCFormat

Brezžična numerična tipkovnica in miška

Cena ok. 10.000 SIT **Proizvajalec** Trust
Na spletu www.trust.com

Če še nikoli niste delali z Excelovimi preglednicami na notesniku, ne boste znali ceniti numerične tipkovnice. Zato ima Trust teoretično v rokah zmagovalno kombinacijo. Prenosna brezžična optična miška in numerična tipkovnica odpravita dva kompromisa, s katerimi se srečujejo uporabniki notesnikov, sta pa tudi dovolj robustni in kompaktni, da ju je mogoče nesti kamorkoli. Miška je čisto dovolj natančna, istočasno pa je ravno prav velika za udobno uporabo. Numerična tipkovnica pa je v bistvu kalkulator brez zaslona, na njej pa sta še klasični tipki za brisanje in smerne tipke.

85% **PCF pravi...** "Božji dar za uporabnike notesnikov."

Izbor uredništva PCFormat

Canyon CN-WF518

Cena 6.400 SIT **Proizvajalec** Canyon
Na spletu www.canyon-tech.com

Notesnike lahko hitro opremite za brezžično povezovanje. Ena možnost so kartice PCMCIA, ki sicer dobro delujejo, a vas bodo olajšale za kar nekaj denarja. Druga možnost pa je vmesnik USB. Cayonov izdelek, ki smo ga testirali, lahko deluje celo kot dostopna točka, kar pomeni, da lahko za kar ugodno ceno postavite domače brezžično omrežje. Dometa mu ne moremo očitati, ker je na NT konferenci omogočal udobno delo na balkonu hotelske sobe, ko so nadstropje bliže uporabniki kartic PCMCIA tarnali, da nimajo signala. Malo denarja, malo muzike v primeru tega ključka torej nikakor ne bo držal.

90% **PCF pravi...** "Ključek, ki odklepa vrata do interneta, pa še poceni je."

Belinea · IZJEMNE CENE!

Belinea 10 17 30
17" LCD monitor
TN TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 13ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Zvočniki, DVI-D
Nastavljiv po višini
68.900,-

Belinea 10 19 05
Premium MVA panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 700:1
Zvočniki, **DVI-D**
82.900,-

Belinea 10 20 05
20" LCD monitor
Premium MVA panel
Ločljivost: **1600x1200 / 75 Hz**
Velikost pike: 0,255 mm
Kontrastno razmerje: 700:1
Odzivni čas: 25ms
Zvočniki, DVI-D
169.900,-

Pooblaščeni prodajalci:
HARVEY NORMAN Ljubljana, trgovine BIG BANG in BOF, ROLAN Maribor, Leclerc, trgovine MENTIS, trgovine JANUS TRADE, trgovine SPAR,
eTrgovina: www.pcplus.si

Vredno ogleda PCFormat

RAZTEGLJIVO TELEFONIRANJE

Sony Ericsson S700i

Sony Ericsson očitno ne zna izdelati slabega telefona, pa če se na glavo postavimo

Cena 144.960 SIT **Na spletu** www.sonyericsson.com **Testiranje omogočil** Svema, 01 422 52 22

Sony Ericsson je že tako znan na trgu mobilnih telefonov, da tega podjetja prav gotovo ni potrebno posebej predstavljati. Ta mesec smo imeli priložnost testirati njihov nov mobilni telefon S700i. Ker je ponudba mobilnih telefonov tudi v Sloveniji resnično pestra, pri ocenjevanju tovrstnih naprav nismo ravno milostni, zato je ta revež moral prestajati Tantalove muke, preden si je prislužil spodnjo oceno.

Pa začnimo pri obliki. Ko je raztegnjen, je S700i pravi velikan, a je zložen primerno majhen za v žep. Za v tak žep, katerega živi ne kažejo nagnjenj do paranja, ker telefon vsekakor ni najlažji. In še dobro, da tipkovnice ni potrebno pogosto uporabljati, saj odpiranje telefona po našem mnenju ni najbolje rešeno, ker ga je izjemno težko odpreti z eno roko. Je pa zato tipkovnica ena boljših. Tipke sicer niso ravno gigantske, a so ravno prav velike za udobno delo, pa še krasno odzivne so, tako da pri pisanju sporočil ni prav nobenih težav, ko je telefon odprt za samo 90 stopinj, pa je tipkovnica pripravno postavljena za igre.

Zaslon, ki v diagonalo meri skoraj 2 palca, je jasen in svetel, zmore prikazati ločljivost 240 x 320 in 262.000 barv. Krmilni gumbi pod zaslonom se ne izneverijo dobri tipkovnici, tako da so dobro odzivni, istočasno pa so dovolj trdi, da ne bo pritiskanja po pomoti. Štirismerni gumb za pomikanje po menijih je precej boljša ideja od paličic, ki so jih imeli prejšnji modeli.

Na zadnjem delu telefona je seveda objektiv vgrajenega fotoaparata z 1,3 milijona slikovnih točk. To samo po sebi ni nič posebnega (kar velja tudi za slike, ki so pač primerne tako miniaturnemu senzorju), je pa nekaj posebnega, ko je treba zadevo krmiliti. Fotoaparat se namreč ne sproži s pritiskom na katerega od klasičnih krmilnih gumbov, temveč ima poseben gumb za proženje na stranici, tako da se uporablja kot klasičen fotoaparat, kar je skrajnje uporabno in pohvalno.

S700i pa nekoliko manj blesti, ko je govora o avtonomiji. Po specifikacijah proizvajalca bi naj telefon v pripravljenosti zdržal 12 dni, kar je nekoliko optimistična napoved. Na testu je ob običajni uporabi zdržal štiri dni, ko smo ga pošteno namučili, pa je obupal po dveh dneh. Glede na ogromen zaslon in vse vgrajene dodatke pa tak čas sploh ni problematičen. Če iščete telefon, ki bo brez polnjenja zdržal dlje, si boste vsekakor morali omisliti kak model s črno-belim zaslonom in brez tone dodatnih funkcij in možnosti. Če boste kakšnega seveda sploh našli.

Zaslon	240x320, TFT
Fotoaparat	1,3 milijone točk (1.280x760) z možnostjo snemanja videa (176x144)
Sporočanje	SMS, EMS, MMS, e-pošta
Povezljivost	Ir, Bluetooth, USB, RS232
Pomnilnik	32Mb, možnost uporabe kartic MS (32Mb priložena)
Zvonjenje	Polifonično, MIDI, MP3
Dodatno	QuickShare, snemalnik zvokov, igre
Dimenzije	108 x 49 x 25mm
Teža	137g
Avtonomija	7 ur pogovorov, 12 dni v pripravljenosti

84% **PCF pravi...** "Zmogljiv in skrajnje uporaben mobilni telefon v privlačnem ohišju."

Dober nakup PCFormat

SONYJEV SIN

Asus W3000A

Sonyjev slog in eleganca brez zasoljene cene? O, da, tudi tako gre...

Cena ok. 390.000 SIT **Proizvajalec** Asus **Na spletu** www.asus.com

Preden začnemo z dejanskih opisom, naj pojasnimo, da obstaja nekaj tajvanskih podjetij, ki so odgovorna za veliko večino notesnikov na prodajnih policah, vključno z modeli, ki nosijo imena skoraj vseh velikih podjetij. Asus je en tako "odgovorni", ki izdeluje najlepše notesnike na trgu, tudi za Sony in Apple.

Zato ne preseneča, da je ta notesnik sumljivo podoben Sonyjevi seriji Vaio. W3000A je po določenih lastnostih čista kopija Sonyjeve serije S, ki pa ogromno ponuja. Razen lepe preobleke ponuja ta notesnik kar nekaj uporabnih možnosti, na primer nabor gumbov za hiter dostop do različnih možnosti, kot so brezžična povezava, Bluetooth in sledna ploščica.

PONUDIŠ PRST...

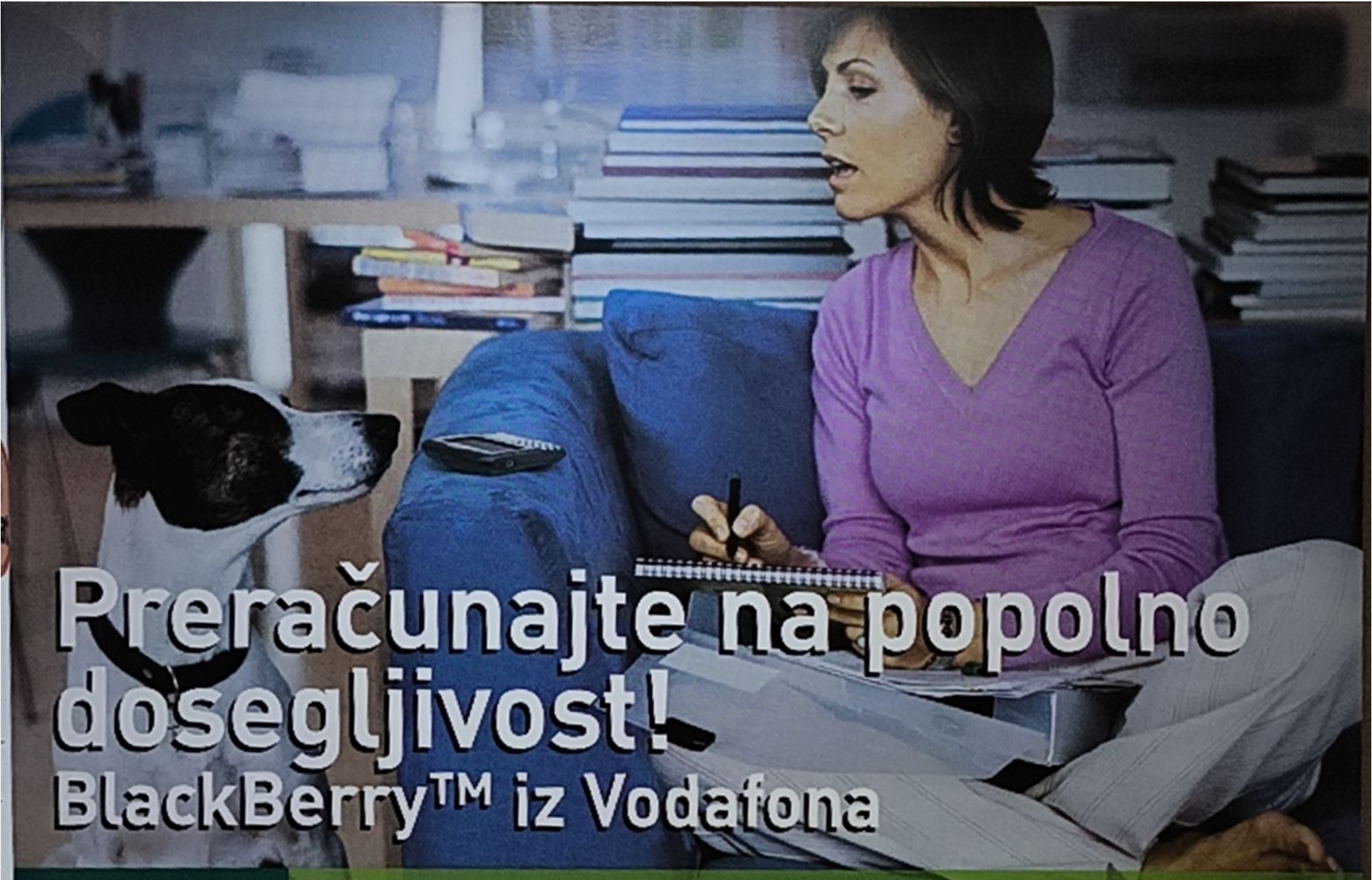
Po velikosti W3000A prekaša serijo S za dober centimeter zaslona, saj ima 14-palčni zaslon, namesto 13,3 palčnega. Kljub temu pa še vedno spada med lahke in majhne prenosnike, za prenašanje katerih ne bo potrebno najemati dodatne delovne sile. Sam široki zaslon pa se ponaša z XBlacku podobnim zaslonom, ki prikazuje bogate, žive barve in je presneto svetel. Če nam boste zvijali roke, pa bom priznali, da pa se ne more prav primerjati z najboljšimi Sonyjevimi in Toshibinimi zasloni po vidnem kotu in kontrastu.

Zanimivo pa je, da je W3000 na voljo z izvirnim naborom 855 Centrino in naslednikom, 915. Model A, ki smo ga testirali, ima novejši nabor, zato ima seveda hitrejše, 533MHz procesorsko vodilo in podporo za dvokanalni dostop do pomnilnika in seveda vse pripadajoče novosti. Vse to je dovolj, da se ta sistem, opremljen z 1,73GHz Pentiumom-M, brez težav spopade z dekodiranjem visoko-definicijskega videa WMV9. Je pa res, da igralcem priporočamo, da si ogledajo še kak drug model. Integriran Intelov grafični čip GMA 900 je zmožen poganjati le manj zahtevne igre (model W3000N z naborom 855 ima veliko naprednejši grafični čip ATI Radeon Mobility 9700).

Po vseh ostalih lastnostih pa nas notesnik ni mogel neprijetno presenetiti. Sicer nas ni ravno pretresel, a ima kar nekaj zelo uporabnih komponent, kot so zapisovalnik dvoslojnih DVD-jev, Intelov najnovejši zvočni čip in gigabitno mrežno kartico. Stil, prenosnost in privlačnost so najpomembnejše lastnosti notesnika in ta ima vse, in to za precej primerno ceno. **PCF**

Nabor	Intel 915
Procesor	Pentium M 1.73GHz
Zaslon	14-palčni, 1.280 x 768
Grafika	Intel GMA 900, integriran čip
Optični pogon	Zapisovalnik dvoslojnih DVD-jev
Dimenzije	330 x 247 x 33mm
Teža	2kg
3DMark05	199
Avtonomija	2h 50min (polno osvetljen zaslon, obdelava tekstovnih dokumentov)

87% **PCF pravi...** "Privlačen sistem, ki je pri nas z dimenzijami in prenosnostjo zaigral na prave strune."



Preračunajte na popolno dosegljivost!

BlackBerry™ iz Vodafona

BlackBerry™ iz Vodafona

- Najbolj preprost in hiter način dostopa do e-mail sporočil (push e-mail tehnologija), kjerkoli in kadarkoli.
- Integracija dlančnika in mobilnega telefona.*
- Internet različica omogoča takojšnje posredovanje e-mail sporočil z vašega obstoječega naslova, korporativna različica pa tudi takojšnji dostop do vaših kontaktov in koledarja, shranjenih na exchange strežniku.
- Enostavna in varna uporaba.

080 40 40 10
POKLIČITE NAS

EKSKLUZIVNO

BlackBerry™ iz Vodafona

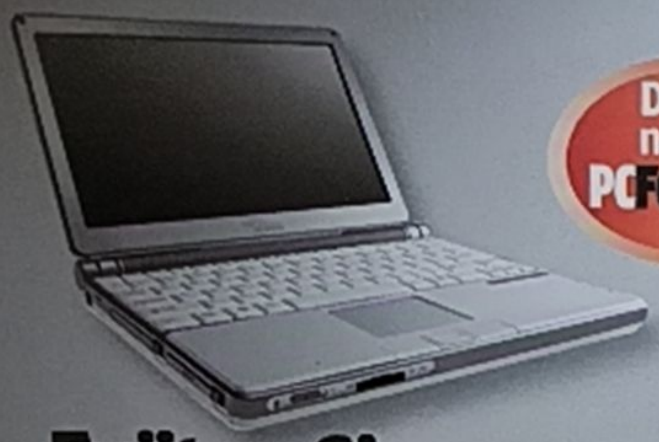
50.000 SIT*

- neomejen prenos podatkov - 5.000 SIT/mesec
- e-mail push tehnologija
- integrirana tipkovnica
- visok varnostni standard (FIPS 140-2)
- sprejema in oddaja v vseh partnerskih GPRS omrežjih na svetu
- dolgo stanje pripravljenosti (5 - 10 dni)
- majhen in lahek (140 g)

* Trenutna ponudba ne vključuje glasovne storitve.
** Cena velja ob sklenitvi naročniškega razmerja za podatkovni paket BlackBerry™ iz Vodafona za 24 mesecev. V ceno 5000 SIT/mesec je vključen neomejen prenos podatkov v Sloveniji in tujini ter SMS-i. BlackBerry™ iz Vodafona je zaščitena blagovna znamka. Seznam operaterjev, s katerimi ima Si.mobil sklenjeno pogodbo o GPRS gostovanju, sistemske zahteve ter vse dodatne informacije o cenah in ponudbi so vam na voljo na www.simobil.si, na brezplačni številki 080 40 40 10 in na prodajnih mestih Si.mobil - Vodafone. BlackBerry™ iz Vodafona ni na voljo s slovenskim menijem. Cene vključujejo DDV.
Si.mobil d.d., Šmartinska 134b, SI-1000 Ljubljana

Ujemi svet

si.mobil
vodafone



Dober nakup PCFormat

Fujitsu-Siemens Lifebook P7010

Cena pokličite prodajalca **Na spletu** www.fujitsu-siemens.com
Testiranje omogočil Siemens, 01 474 61 00

Fujitsu-Siemens Computers je serijo notesnikov Lifebook zasnoval za vse uporabnike, ki potrebujejo enostavno prenosne notesnike, ki so dejansko primerni za delo na poti. Eden od modelov na voljo je tokrat testirani P7010. Gre za 12,1-palčni model s širokim zaslonom – in to odličnim širokim zaslonom. Notesnika teh dimenzij, ki ima tako jasno in svetlo sliko, še nismo testirali. Po zmogljivostih gre za klasičen ultra-prenosen model – procesor je 1,2GHz Pentium-M, pomnilnika je solidnih 512Mb, grafični čip pa je Intelov Extreme Graphics 2.

Tipkovnica je klasične velikosti in prijetna za delo, sledna ploščica je prav tako dobro odzivna, a bi prilagajoči gumbi potrebovali manjšo prenovo, ker so nekoliko pretrdi za naš okus in malce samosvoji, tako da zahtevajo nekaj privajanja. Poleg ergonomično solidne zasnove je notesnik tudi vizualna poslastica, saj nima le najboljšega zaslona za tako majhen notesnik, temveč je tudi eden lepših, kar smo jih testirali. Palce gor.

89% **PCF pravi...** "Odličen ultra-prenosen notesnik, ki pa ima nekoliko samosvoje gumbe ob sledni ploščici."

Virtual keyboard

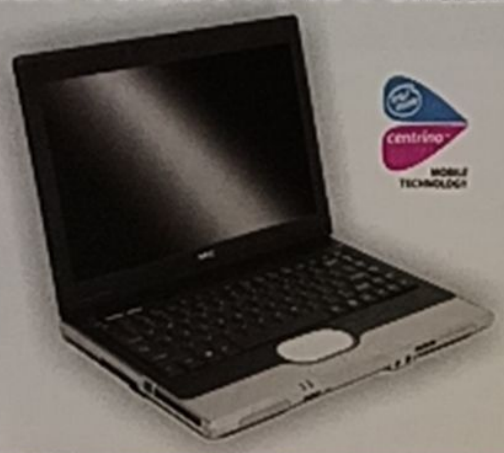
Cena ok. 35.000 SIT **Proizvajalec** iTech Dynamic Ltd I **Na spletu** www.itechdynamic.com

A i s lahk o predstvljat tipknje na tipkovnc iz lči? To bi ilo rs h udo zabvn. Samo ena težava je pri tipkovnicah iz svetlobe, vsaj pri tej – ne dela, kot kaže naš poskus v prvih dveh povedih. Pri bogu milem, saj ja porivate prste v laserski žarek. A so proizvajalci dejansko mislili, da bo ta znal pravilno zaznati, kateri črki ste namenili svoj prst? Optimisti. To je praktično nemogoče, bobnanje s prsti po mizi pa bo povzročilo a) da bodo ljudje okoli vas trdno prepričani, da se vam je zmešalo, in b) da si boste priskrbeli precejšnje težave z rokami. Se bodo pa mimoidoči ustavljali, da bi lahko buljili v QWERTY-risbo, ki jo na mizo riše paličica na baterije, tako da bo lahko tipkovnica vsaj predmet pogovora. Na voljo je tudi model Bluetooth, testirani model pa je norija na vratih COM, pa še priključki so na voljo samo za nekaj redkih dlančnikov. Teoretično bi lahko ta tipkovnica dlančnik spremenila v prenosni pisalni stroj, v praksi p bo rezltat s amo popln a beda rja.

27% **PCF pravi...** "Brihtna ideja, a se izkaže za popolnoma brezplodno."

Peresno lahek NEC

NEC Versa f-S940 Pentium



Izjemna zmogljivost in mobilnost

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- izjemna avtonomija
- teža le 2 kg

Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Mobile Intel® Pentium® procesor-M
Intel Wireless LAN 802.11b/g
Intel® Pentium® M Procesor 1.6GHz,
13" WXGA TFT zaslon
ločljivost 1280x800, 512MB DDR,
40GB trdi disk, Combo DVD/CD-RW enota
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica AC97
Integriran 10/100 Ethernet card (LAN)
2xUSB 2.0, modem 56k V.92, VGA izhod,
Firewire, čitalec kartic 5 v 1
Free Dos, Li-Ion baterija, **teža: 2 kg**
Slovenska tipkovnica

319.900 SIT

Cene so informativne, slike so lahko simbolične, za morebitne napake na odgovarjamo ni se spremljamo. Vse cene so v SIT in že vsebujejo 20%. Pridržujemo si pravico do sprememb cen in konfiguracij. Accord-biz d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Harvey Norman, trgovine Janus Trade, trgovine Big Bang, Teal, trgovine BOF, Tech Trade, Rolan, Megahit, eTrgovina: www.pcplus.si.

Akasa evo 33

Cena 10.660 SIT **Proizvajalec** Akasa **Na spletu** www.akasa.com.tw
Testiranje omogočil www.in-put.com

Prejšnji mesec smo testirali Akasino ohišje in napajalnik, ki sta nam bila izjemno všeč, zato smo z veseljem testirali še en izdelek iz rok inženirjev podjetja Akasa, in sicer hladilnik za procesor. Hladilniku se že na prvi pogled vidi, da deluje po principu vroče cevi (kar dandanes niti ni več posebnost), kar pomeni, da odvaja toploto s pomočjo v sredini vgrajenega bakrenega dela po celotnem hladilniku, kjer ga ohlajajo aluminijasta rebra. Skupna teža hladilnega dela je 485g, priložen ima ventilator in regulator vrtljajev, ki ni ravno nujno potreben, ker je ventilator dokaj tih. Testiran model je namenjen procesorjem **AMD Athlon** 64 in FX, in svoje delo opravlja precej dobro. Temperature, ki smo jih dosegli, so bile povprečno za dve do širi stopinje nižje od temperatur, ki jih dosegamo z originalnim AMD-jevim hladilnikom. Testirali smo na procesorju AMD Athlon 64 3000+, kjer so se temperature (priznamo, da v trenutno hladnejših dneh) v mirovanju gibale od 34 do 35 stopinj, ob polni obremenitvi, pa so se povzpele tja do 39 stopinj. Z rezultati smo precej zadovoljni, saj so izpolnili naša pričakovanja.

86% **PCF pravi...** "Kvaliteten tih hladilnik, vreden ogleda in nakupa."

Vredno ogleda PCFormat

GERICOM

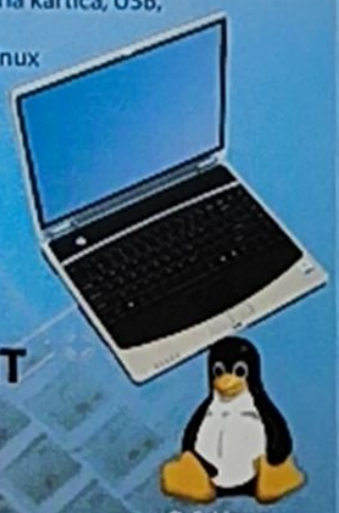
Humer Celeron

15" zaslon TFT matrika, Ločljivost 1024x768,
Intel Celeron 2.8 GHz, Spomin 256MB DDR
Grafična k. Intel Xtreme do 64MB,
Trdi disk 40GB, CDRW/DVD COMBO
Zvočna kartica 16bit full duplex,
5x USB 2.0. VGA izhod, TV-izhod,
Faxmodem 56k V.90, Mrežna 10/100
Baterija LI-Ion
Dimenzije 39x345x282 mm
Teža 3.5 kg

69.900 SIT
84.990 SIT
Win XP Home

Gericom - Bellagio

15" TFT LCD
Intel Celeron M 1.40GHz
VGA Intel Extreme Graphics do 64MB Pomnilnik
256MB DDR
Trdi disk 40GB
CDRW/DVD enota, modem
mrežna 10/100, zvočna kartica, USB,
Li-Ion baterija
Operacijski sistem: Linux



O. S. Linux

149.900 SIT

BB Excellent 1.7

15.4" TFT LCD 1280 x 800,
Intel Centrino Pentium M 1.7GHz,
VGA ATI Radeon M11 9700 Mobility 256MB,
Pomnilnik 512MB DDR
Trdi disk 60GB, DVD zapisovalec
modem, mrežna 10/100, Wlan, Fire-Wire,
zvočna, USB,
Li-Ion baterija
Win XP Professional

329.900 SIT

MOVE ON WITH GERICOM

www.anni.si

SUPERSONIC 15.4" PCIe

15.4" zaslon ***TFT WXGA CRYSTAL BRIGHT 1280x800***
Intel Centrino Pentium 740 **1.73GHz, Intel 915PM** Chipset,
Spomin 512MB **DDR2,**
Grafična k. **nVIDIA GeForce Go DDR2 PCIe (PCI-EXPRESS),**
Trdi disk 80GB, DVD zapisovalec Dual Layer,
TV TUNER - RADIO FM + daljinski upravljalec,
Zvočna kartica, PCMCIA 1x Type II 4x USB 2.0.
VGA izhod, TV-izhod, FireWire IEEE 1394, IrDa,
Čitalec spominskih kartic 5v1, Faxmodem 56k V.90,
Mrežna 10/100,1000, WLAN, Baterija LI-ion, Teža 2.8 kg,

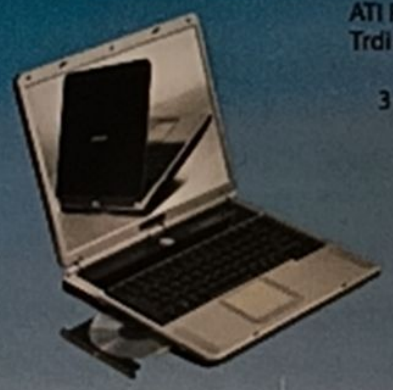
Priznanja za najboljši prenosnik

369.900 SIT
384.900 SIT
z Win XP Home

vrhunski model
EGO

Ego

15" zaslon TFT matrika, Ločljivost 1024 x 768,
Intel Pentium M CENTRINO 1.5GHz, Spomin 512MB DDR,
ATI Radeon Mobility 9700 64MB,
Trdi disk 60GB, DVD zapisovalec,
Zvočna k. 16bit, TV izhod,
3 x USB 2.0, PCMCIA, FireWire,
Pro Wireless 2100 3B mini,
VGA izhod, Paralelni port,
Čitalec kartic 4 v 1,
Smart LI-Ion baterija,
Dimenzije 32x330x280 mm,
Teža: 2,6 kg,
DARILO TV-TUNER!



329.900 SIT
344.900 SIT
z Win XP Home

anni
Motnica 7a, 1236 Trzin 01|5 800 800

Izbor uredništva PCFormat

2-in-1 dual Trigger

Cena 6.490 SIT **Proizvajalec** Thrustmaster **Testiranje omogočil** VideoToP, 02 330 33 00

Igralni ploščki na PC-ju še zdaleč ne dosegajo takšne veljave, kot bi jo verjetno morali. Medtem ko predstavljajo na konzolah primarni in za večino uporabnikov tudi edini nadzorni sistem, večina igralcev iger na PC-ju raje udriha po tipkovnici. Bodo pa igre, kot sta *Prince of Persia: Warrior Within* in *Pro Evolution Soccer 4*, morda kaj spremenile. In takrat bo tu Thrustmasterjev 2-in-1 Dual Trigger. Igralni ploščck je sicer standardne oblike, vendar se zelo dobro prilega dlanem, zahvaljujoč gumijasti preobleki, pa bo tam tudi ostal. Gumbi so odlično postavljeni, analogni palici pa primerno odzivni. Pohvaliti je treba tudi dva analogna gumba, katerih funkcije je mogoče nastaviti po želji. Nove simpatizerje bo 2-in-1 Dual Trigger pridobil tudi z lastnostjo, da ga lahko brez težav priključite na PC in konzolo PS2. V kombinaciji s slednjo se vklopi celo sistem Force Feedback. Idealna rešitev, če si lastite obe platformi.

90% **PCF pravi...** "Odlična izbira, še posebej če si lastite tudi PS2."

Vredno ogleda PCFormat

NV-GS75

Cena 199.990 SIT **Proizvajalec** Panasonic **Testiranje omogočil** RAM2, 01 586 27 00

Če smo odkriti, smo si to Panasonicovo digitalno kamero že lep čas želeli dobiti v kremplje. Razlog za to se skriva v dejstvu, da sliko zajema kar s tremi čipi CCD, od katerih je vsak zadolžen za svojo barvo. Rezultat te tehnologije je slika, s katero se ostale kamere v tem razredu ne morejo pohvaliti. Barve so izjemno žive, še posebej zelena, prehodi med njimi pa izgubijo ostrino samo pri res ekstremnih kontrastih. Ni pa to edina dobra plat kamere – ker podpira standard USB 2.0, za polni zajem ne boste potrebovali vmesnika FireWire. Zasnovana je odlično in res dobro sede v dlan, med možnostmi pa izbirate z malo nestandardnim, a lahko dostopnim štirismernim gumbom, ki se izkaže za nepogrešljivega, ko se ga enkrat privadite. Kamera ima 10-kratni zoom, vendar pri veliki povečavi malo moti povprečen elektronski stabilizator slike, ki je pri močnejših modelih te serije boljši, optični. Pod črto vsekakor kamera vredna vaše pozornosti.

87% **PCF pravi...** "Tehnologija 3CCD postreže z izjemno sliko."

IZJEMNA CENA RICOH Image Communication

digitalni fotoaparat Ricoh R1v

- 5.02 milijonov pixlov
- 4.8x zoom (28mm-135mm)
- samo 25mm široko ALU ohišje

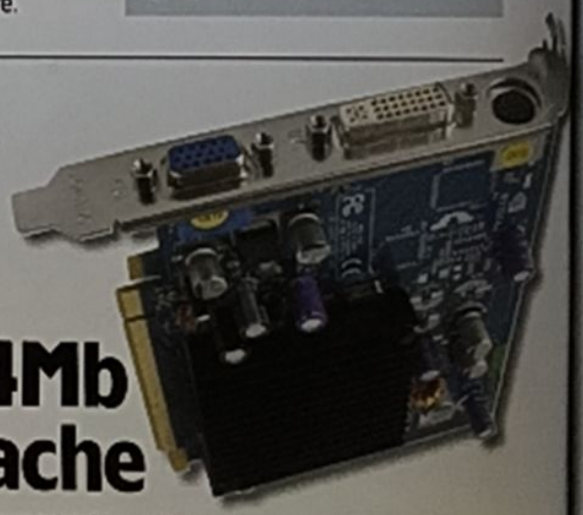
5Mpix tipalo, 4.8X optični + 3.6x digitalni zoom,
Wide Zoom 28mm-135mm
1cm makro, 5 stopenjski zoom (28, 35, 50, 85, 135mm),
6 programov fotografiranja
snemanje 30 fps AVI filmov z zvokom,
1.8 LCD zaslon s histogramom,
12MB spomin + SD reža, AV izhod,
0.8s - najhitrejši zagon na svetu,
izjemno tanko ohišje 25mm in teža le 150gramov,
zelo majhna poraba energije
(AA baterije – 200 fotografij, Li-Ion 490 fotografij),
SD spominske kartice High speed bere 50% hitreje
USB povezava

64.900,-

PRODAJALCI: Harvey Norman, trgovine Janus Trade, trgovine Megahit, trgovine Spar, Teal, PowerPlus, TechTrade, Leclerc, eTrgovina: www.pcplus.si.

Cene so informativne, slika je lahko simbolična, za morebitne napake ne odgovarjamo. Vse cene so v SIT in že vključujejo DDV. Podrobnejše si preskrbi do spremembe cen in konfiguracij: Accord #2 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

Point of view Geforce 6200 64Mb Turbo Cache



Cena 18.600 SIT **Več informacij** www.pointofview-online.com
Testiranje omogočil Avtera, 01 585 34 11

Preden berete dalje: izogibajte se je kot hudič križa. Tega ni kriv proizvajalec kartice, niti uvoznik, temveč nVidia sama, saj vas z dvema besedama želi obrati za denar. TC oziroma Turbo Cache je namreč daleč najbolj podel poskus, da bi z zvenečo tehnologijo na svojo stran pridobili kupce. Sistem je preprost in ga mnogi med vami že poznate: kartica uporablja sistemski pomnilnik za svoje potrebe, ravno tako kot skorajda vse osnovne plošče z integrirano grafiko. Vsepovsod na veliko piše, da kartica uporablja 256Mb pomnilnika pri pasovni širini 128 bitov, pa v drobnem tisku vseeno lepo piše, da ima kartica na voljo le 64Mb, povrhu vsega boste za "polnih" 256Mb potrebovali vsaj 512Mb sistemskega pomnilnika. Čeprav ima PCI Express kar lepo propustnost 4Gb/s, se to ne more meriti s hišnim prvakom (Geforce 6800 Ultra zmore prepuščati med grafičnim procesorjem in pomnilnikom kar 36,5Gb/s), kakor tudi ne z večino ostalih kartic. Še najbolj pa boli dejstvo, da si je nVidia nekatere podatke kar preprosto izmislila, kajti vsepovsod drugje PCI Express prepušča 4Gb/s, pri njih pa kar 8Gb/s (full duplex krat 4Gb/s=8Gb/s). Ja, potem pa svizec zavije čokolado...

58% **PCF pravi...** "Nakup odsvetujemo, saj se kartica ne razlikuje kaj dosti od integriranih rešitev."

ZAOKROŽENA CELOTA

Izbor uredništva PCFormat

Suse Linux Profesional 9.3

Že res, da ga dobite tudi zastonj, ampak...

Cena 27.000 SIT **Več informacij** www.novell.com **Testiranje omogočil** Agenda, 02 234 08 60

Varnostno navodilo! Ne odpirajte škatle na robu mize, kajti prav lahko se vam zgodi, da bo ven padla hudo težka knjiga in vam poškodovala nogo. To se je zgodilo našemu Aljoši, ki se je ob prihodu paketa hudo razveselil ponovnega igranja z Linuxom, po nezgodi pa ni hotel več slišati zanj in zdaj goreče prisega na Windows XP (če se le da, Home Edition) in še to le na različice, namenjene prodaji skupaj z novim računalnikom.

Najbolj pomemben del paketa so seveda knjige, kajti že dolgo je znano, da lahko Linux snamete s spleta, shranite na medij (CD ali DVD) in ste že pripravljeni na uporabo. Seveda, če uporabljate Linux še od časov, ko se je nameščal z disket (osebno smo jih samo enkrat tlačili v računalnik in če se prav spomnimo, jih je bilo 76), potem obstaja mala verjetnost, da boste knjigo v resnici potrebovali. Vsem ostalim, predvsem pa začetnikom, pa se bo branje obeh knjig res splačalo. Tanjša obsega 285 strani in vas nauči osnov uporabe in miselnosti, medtem ko debelejša šteje zajetnih 688 strani in je namenjena temu, da iz vas naredi sposobne sistemske administratorje. Seveda je knjiga vse prej kot nedeljsko branje, če naučenega znanja ne boste trenirali, zato jo je najbolje imeti nekje v dosegu rok, ko sedite poleg računalnika.

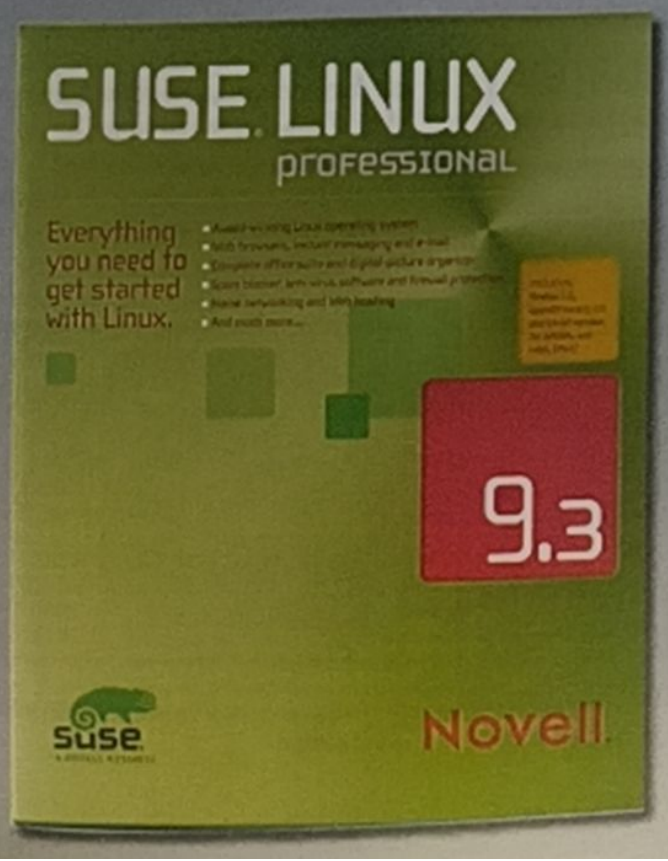
Kakšen računalnik potrebujete? Vseeno, saj je Suse 9.3 mogoče namestiti na veliko večino sistemov PC, ki so v uporabi, edino okoreli lastniki dušikovo hlajenih sistemov 486 bodo skorajda morali razmisliti o nakupu novega sistema. Kateri koli Pentium in vsi procesorji AMD od Athlona naprej bodo brez težav poganjali sistem, seveda je podprto 64-bitno procesiranje obeh tekmecev: AMD64 in Intel EM64T. Pri pomnilniku in diskovju velja pravilo, da je več boljše, minimalne zahteve pa znašajo 128Mb pomnilnika in 500Mb diska, priporočeno pa je, da imate vsaj 256Mb pomnilnika in 2,5Gb prostora na trdemu disku.

Novosti, ki jih prinaša Novellov Suse Linux 9.3, ni malo, toda, vseeno jih ni dovolj, da bi naredili različico 10. Med drugim boste lahko uporabljali OpenOffice.org različico 2 (beta) in Mozillin Firefox 1.0, KDE različice 3.4, Suse pa se lahko pohvali tudi z virtualizacijo XEN in iskalnikom Beagle. Na koncu še informacija: jedro operacijskega sistema je različice 2.6.11.

Min Intel P1, 128Mb pomnilnika, 500Mb trdi disk, CD-ROM

Opt Intel P4 600/AMD64, 1Gb pomnilnika, 80Gb disk, DVD-ROM

90% **PCF pravi...** "Če ste se zbudili z željo po učenju ali po odličnem operacijskem sistemu, izberite Novellov Suse 9.3 Professional."



Mlacom

Mlacom d.o.o., Drenikova 36, Ljubljana
telefon: 01 / 500 8775
faks: 01 / 500 8777
info@mlacom.si

Preveri najbolj ažuren CENIK na spletu!

ohišje Casetek C1020 iQ-eye

30.210,oo SIT
izjemen dizajn z velikim LCD zaslonom

ohišje Coolermaster Centurion 5

18.126,oo SIT
dobro hlajeno ter lično ohišje s 12cm ventilatorjem

hladilnik Zalman CNPS 7700-Cu

10.032,oo SIT
najzmogljivejši Zalmanov hladilnik s 12cm ventilatorjem - podpora Intel in AMD

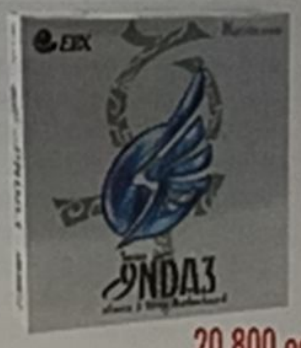
DVD snemalnik NEC 3520

15.618,oo SIT
zapisovalec s podporo zapisovanja -R in +R DVD medijev z do 16x hitrostjo, dvoslojni 8x

napajalnik Enermax Coolergiant

31.920,oo SIT
izjemno tihi in zmogljivi napajalnik z dvema PCIe priključkoma - model EG565SAX-SFMA

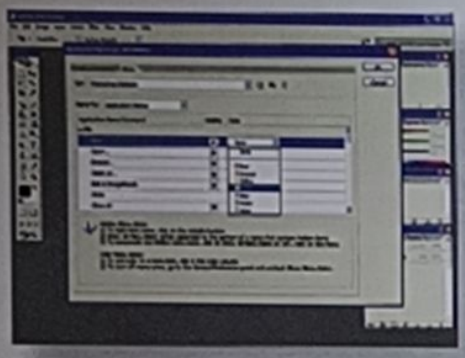
matična plošča Epox 9NDA3I



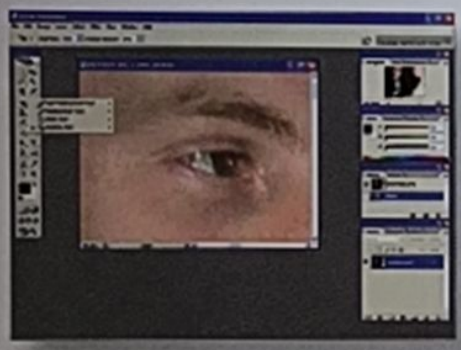
20.800,oo SIT
Socket 939 za vsakogar

15 let

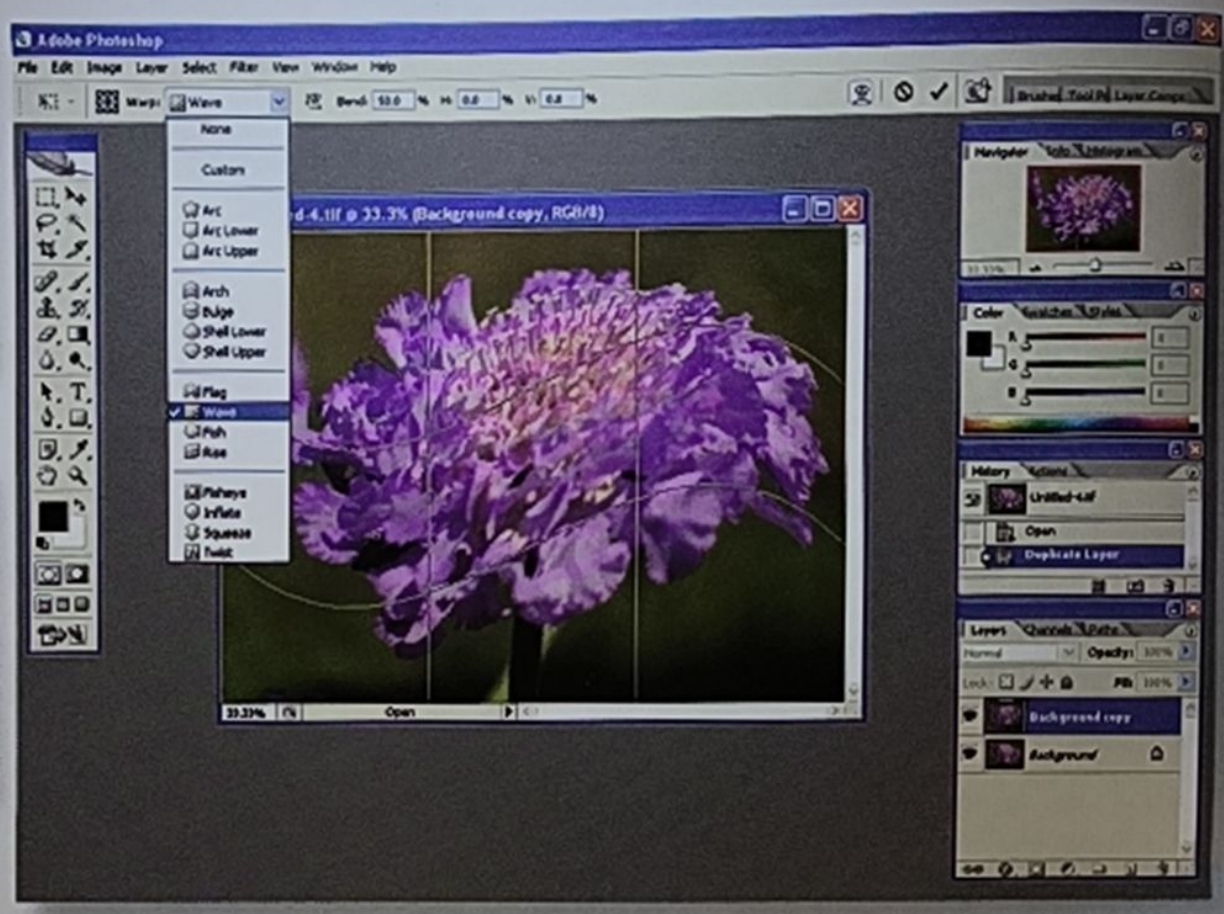
Cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez obvestila.



Zdaj lahko spremenite izgled *Photoshopa* z obarvanimi elementi menija.



Popravljanje učinka rdečih oči je v *Photoshopu* zdaj mogoče z enim klikom.



Novo orodje Warp znatno olajša spreminjanje fotografij.

KING KONG OBDELAVE SLIK

Adobe Photoshop CS2

Izbor uredništva PCFormat

Adobov glavni adut, paket za obdelavo slik, je šel na lepotno operacijo. Se sploh splača nadgraditi?

Cena 183.050 SIT (49.000 SIT nadgradnja) **Založnik** Adobe **Na spletu** www.adobe.com

Pred časom *Photoshopa* (v photoshopovskih krogih je to čas pr.ph.) je bil proces obdelave slik prava črna magija. Za kaj takega je bila potrebna cela vrsta kemikalij, v temi je bilo treba preždeti cele ure in nikakor niste mogli vedeti, če bo rezultat po vseh teh Tantalovih mukah sploh černu podoben. Nekateri čudaki so v tem procesu celo uživali, večini normalnih homo sapiensov pa je vse skupaj smrdelo, zato smo se zanašali na različne studie za razvijanje, ki so skrbeli za naše fotografije – in nekaterim celo prilepili "sramotilno nalepko", če niso bili dovolj dobri. Zato vam je verjetno jasno, zakaj se je mnogo potrošnikov odločilo raje ostati doma.

S *Photoshopom* pa je pred 15 leti zavela sveža sapa. Z njim smo lahko obdelovali fotografije v normalno osvetljenih prostorih in izboljševali slike v lastnih temnicah. Fotografije smo lahko popravljali na številne različne načine in celo manipulirali z njimi: postali smo fotografski bogovi.

Od izida *Photoshopa* se je ogromno programov za obdelavo slik trudilo, da bi ga spravili s prestola, a se je ves čas uspešno otresal konkurence, zdaj pa je pred nami že deveta različica, tokrat poimenovana *Photoshop CS2*. Program je del Adobovega paketa *Creative Suite 2*, ponuja pa veliko novosti, ki bodo navdušile uporabnike vseh vrst in predznanj.

OGLEJTE SI ŠE...

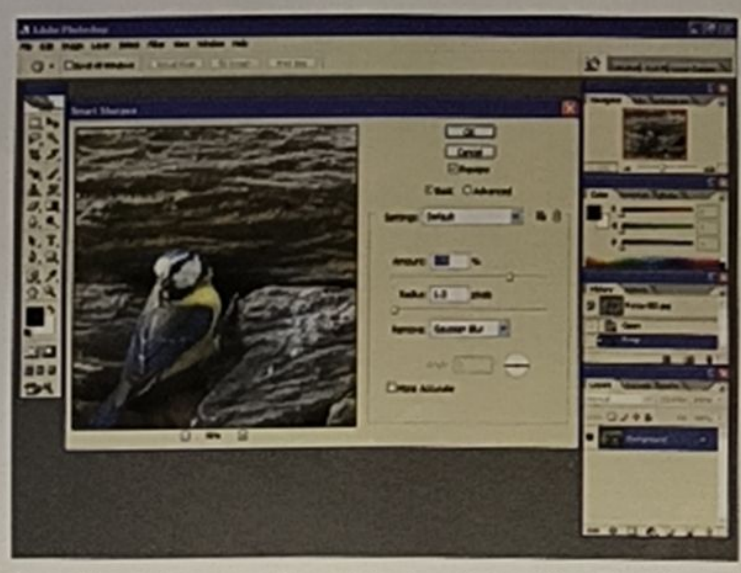
>> **Paint Shop Pro 9**
Corel
>> **Photoshop Elements 3**
Adobe
>> **PhotoImpact 10**
Ulead

PRVI POGLED

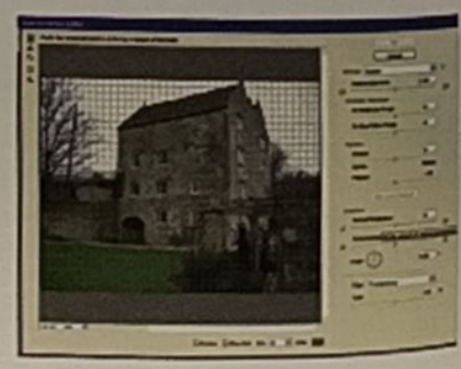
Prva stvar, ki jo moramo omeniti, in je vidna že na prvi pogled, je ta, da se vmesnik *Photoshopa CS2* ne razlikuje od prejšnjega. Na voljo so vsa običajna orodja (z nekaj novostmi, ki jih bomo omenili kasneje), pa tudi palete izgledajo enako. Različica *CS2* pa ima nekaj izjemno privlačnih prilagoditvenih možnosti, s pomočjo katerih lahko vmesnik popolnoma prilagodite lastnemu načinu dela. Tako lahko možnosti v menijih obarvate ali skrijete menijske ukaze, ki jih ne uporabljate, tako da je samo delo veliko lažje.

Photoshop CS2 pa ni le prilagodljiv, temveč tudi veliko zmogljivejši od predhodnika. Če si lastite 64-bitni sistem, vas bo razveselila novica, da zna *Photoshop CS2* naslavljati več kot 2Gb pomnilnika, kar seveda pomeni znatno hitrejše delovanje.

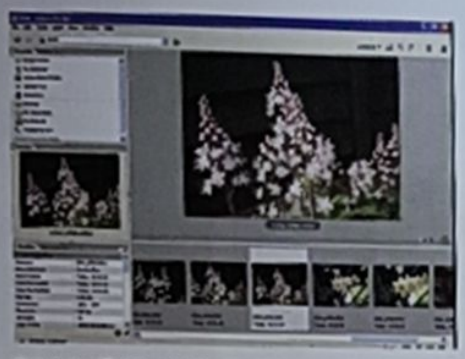
CS2 je tudi veliko pametnejši. SmartGuides se zdaj pojavljajo vsakič, ko začnete premikati nov objekt (slikovni ali tekstovni), tako da lahko enostavno poravnate elemente. V novi različici so



Smart Sharpen je novo orodje za odstranjevanje zamegljenosti na slikah.



Spreminjanje nastavitev objektiva je veliko enostavnejše.



Z Adobe Bridge lahko brskate po slikah, dostopate do njih in jim dodajate oznake.

predstavljeni tudi "pametni objekti" (Smart Objects), ki omogočajo neškodljive spremembe plasti s pomočjo spreminjanja velikosti, vrtenja ali prehodov.

CS2 ima tudi nova, pametnejša orodja, med katerimi so: orodje za hitro popravljanje učinka rdečih oči, orodje Image Warp, filter Reduce Noise, čopič Spot Healing Brush in filter Smart Sharpen. Vsa ta orodja so dobrodošel dodatek *Photoshopu* (pa čeprav so bila nekatera poznana iz Adobovega cenejšega programa *Photoshop Elements*), a z omembo le-teh nismo niti začeli z razkrivanjem novosti.

MORILSKE APLIKACIJE

Prva Adobova morilska aplikacija je *Adobe Bridge*. Gre za novo različico Photoshopovega brskalnika po slikovnih datotekah, ki se je razvila v samostojno aplikacijo, ki deluje v tandemu s *Photoshopom*. Preko *Adobe Bridga* lahko označujete in ocenjujete datoteke, dostopate do Adobe Stock Photos (kjer lahko brskate po več tisoč slikah in jih kupite), iščete slike po imenih datotek in meta-podatkih ter usklajujete upravljanje z barvami v vseh Adobovih programih. Najuporabnejša novost aplikacije *Bridge* pa je možnst za spreminjanje velikosti in procesiranje več datotek RAW istočasno, o čemer je sanjala cela množica uporabnikov *CS*. Veliko fotografov shranjuje fotografije samo v tem formatu, tako da je s to možnostjo upravljanje s slikami zelo olajšano.

Sicer smo bili navdušeni nad novo podporo datotekam RAW, a nas je najbolj iztiril filter Vanishing Point. Z njegovo pomočjo je mogoče klonirati, kopirati, lepiti ter ustvarjati selekcije in izbirati perspektivo. Začnete tako, da ustvarite 3D mrežo v sami sliki, potem pa lahko izberete in klonirate določene dele slike, Vanishing Point pa poskrbi, da bodo spremembe v skladu s pravili perspektive. To pomeni, da lahko klonirate in vlečete objekte okoli robov, v daljavo oziroma kamorkoli v tridimenzionalnem prostoru slike.

Naslednji na seznamu "Ooooh, to nam je všeč!" je filter Lens Correction. Ta

> **"Vanishing Point omogoča kloniranje, kopiranje in lepljenje delov slike v pravi perspektivi"**

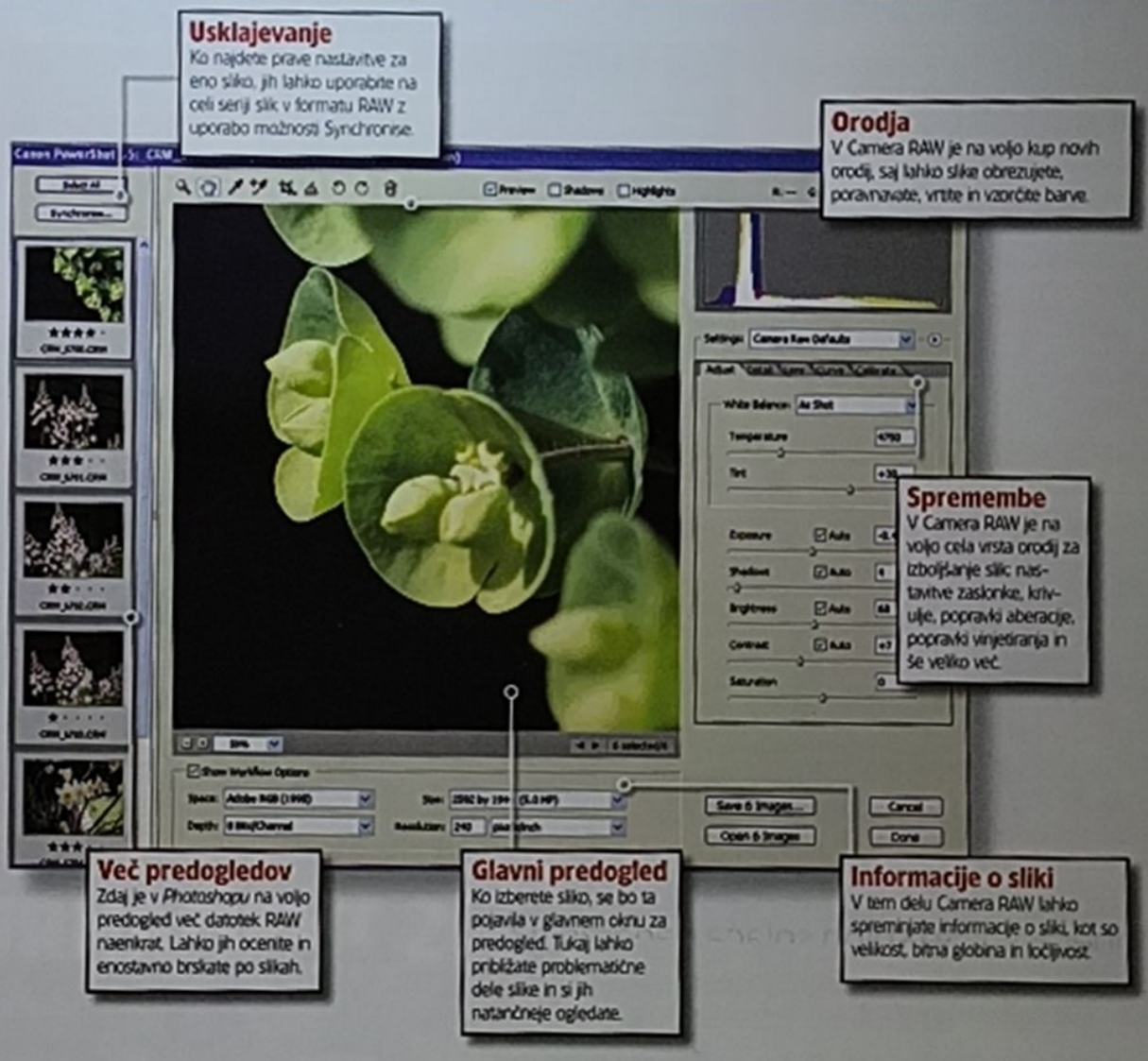
omogoča popravke cele vrste običajnih napak na slikah, vključno s sodčkom, kromatsko aberacijo, vinjetiranjem in napakami v perspektivi. Filter omogoča predogled v realnem času, z njim pa upravljate s pomočjo vrste drsnikov, zaradi česar je uporaba filtra izjemno enostavna. Vanishing Point in Lens Correction bosta nepogrešljivi orodji za vsakogar, ki se ukvarja z obdelavo digitalnih fotografij.

ALI SE SPLAČA?

Kljub temu, da so pri Adobu dodali nekaj "potrošniških" orodij, je *Photoshop* še vedno profesionalen izdelek (s primerno visoko ceno) in če ste pravkar stopili v svet digitalne fotografije, vam priporočamo, da si omislite *Photoshop Elements 3*. Če pa ste že uporabnik *Photoshopa* in želite vedeti, če se nadgradnja splača, je odgovor enostaven: seveda se.

Camera RAW

Pokukajmo v *Photoshopov* prenovljen filter Camera RAW



Spremenite slike v 3D

Filter Vanishing Point je zvezda predstave

Novi filter Vanishing Point je zasnovan na natančni perspektivni mreži in ko enkrat poskusite, kako se stvari streže, boste filter v trenutku obvladali. Ko ustvarite mrežo, lahko začnete premikati dele slike po tej tridimenzionalni mreži in obdržite perspektivo fotografije. Ko boste filter prvič preizkusili, vam priporočamo, da uporabite sliko kakšne zgradbe. Začnite premikati različne elemente slike, na primer okna, okoli zgradbe. Preizkusite čim več možnosti filtra, preden ga uporabite na svoji najljubši fotografiji.

Min 1GHz, 320Mb RAM, 650Mb prostora na disku

Opt 2GHz, 512Mb RAM, 1Gb prostora na disku

90% **PCF pravi...** "*Photoshop CS2* je odličen program s prav neverjetnimi novimi možnostmi."

www.videotop.si

VideoToP 13

>> Multimedijski center

TRGOVINA:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

Včlanitev je brezplačna in ne obvezuje do nakupov!

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 HIT!

Brothers in Arms je fenomenalna prvoosebna strelska igra, ki temelji na resničnih dogodkih. Kot Matt Baker se udeležite znamenitega padalskega desanta na Normadiji ob koncu 2. svet vojne. Vaša 101. padalska enota se nahaja izgubljena nekje na podeželju. Na vaših ramenih je odločitev ali boste za dosego začrtanih ciljev žrtvovali življenja vaših vojakov - Brothers in Arms Brothers in Arms vas bo gotovo navdušil epskimi filmskimi sekvencami, igralnostjo ter fenomenalnimi zvok.

NAJCENEJE V EVROPI!

Cena: 6.990 SIT
Članska cena: Samo: 6.290 SIT

Silent Hunter 3

Cena: 6.990 SIT
Članska cena: Samo: 6.290 SIT

The Matrix Online

Cena: 9.990 SIT
Članska cena: Samo: 8.990 SIT

Stronghold 2

Cena: 9.990 SIT
Članska cena: Samo: 8.990 SIT

Second Sight

Cena: 9.490 SIT
Članska cena: Samo: 8.540 SIT

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Kaj bi se zgodilo, če bi preprosta algoritemska koda lahko sesula azijski trg, povzročila popolni električni mrk New Yorka ali pa prevzela nadzor nad smrtonosnimi izstrelki? Leta 2007 je takšen scenarij postal resničnost. Samo ena oseba pozna ključ kode, vi pa jo morate za vsako ceno poiskati, da preprečite popolni kaos. Vi ste Sam Fisher, vi ste Splinter Cell.

HIT!

Cena: 7.990 SIT
Cena za člana: Samo: 7.190 SIT

LEGO Star Wars

Cena: 7.990 SIT
Članska cena: Samo: 7.190 SIT

Pacific Fighters

Cena: 8.990 SIT
Članska cena: Samo: 8.090 SIT

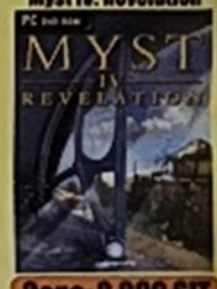
Championship Manager 5

Cena: 9.990 SIT
Članska cena: Samo: 8.990 SIT

DOOM 3 EXP. PACK

Cena: 7.990 SIT
Članska cena: Samo: 7.190 SIT

Myst IV: Revelation



Cena: 8.990 SIT
Članska cena: Samo: 8.090 SIT

THRUSTMASTER®

Vodilni igralni pripomočki. GARANCIJA: 1 LETO. Servis zagotovljen tudi po izteku garancije.

Dual Triger Gamepad PC/PS2

NOVO!

Za PC in Ps2

Cena: 6.490 SIT

Digital 3 Gamepad

Cena: 3.690 SIT

Enzo Ferrari Force GT

Cena: 25.990 SIT

NOVA OTROŠKA IGRA: IGRAJMO SE

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-7. Leta

Pred vami je izobraževalna zbirka nalog, namenjena predšolskim otrokom, starim od 4. do 7. leta. Na disku je več kot 120 nalog in iger, razdeljenih v dve zaključeni celoti: 1. Poznavanje narave in družbe 2. Matematika Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

Wireless Dual Triger Gamepad

NOVO!

Cena: 11.990 SIT

NOVA OTROŠKA IGRA: MOJCA

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-6. Leta

Igra je namenjena otrokom med 4. in 12 letom starosti, še posebaj pa se je bodo razveselile punce. V igri se boste skupaj z Mojco pozabavali pri pospravljanju dnevne sobe, pri risanju itd. Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

NOVA OTROŠKA IGRA: SVET ŠTEVILK

Celonta igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-8. Leta

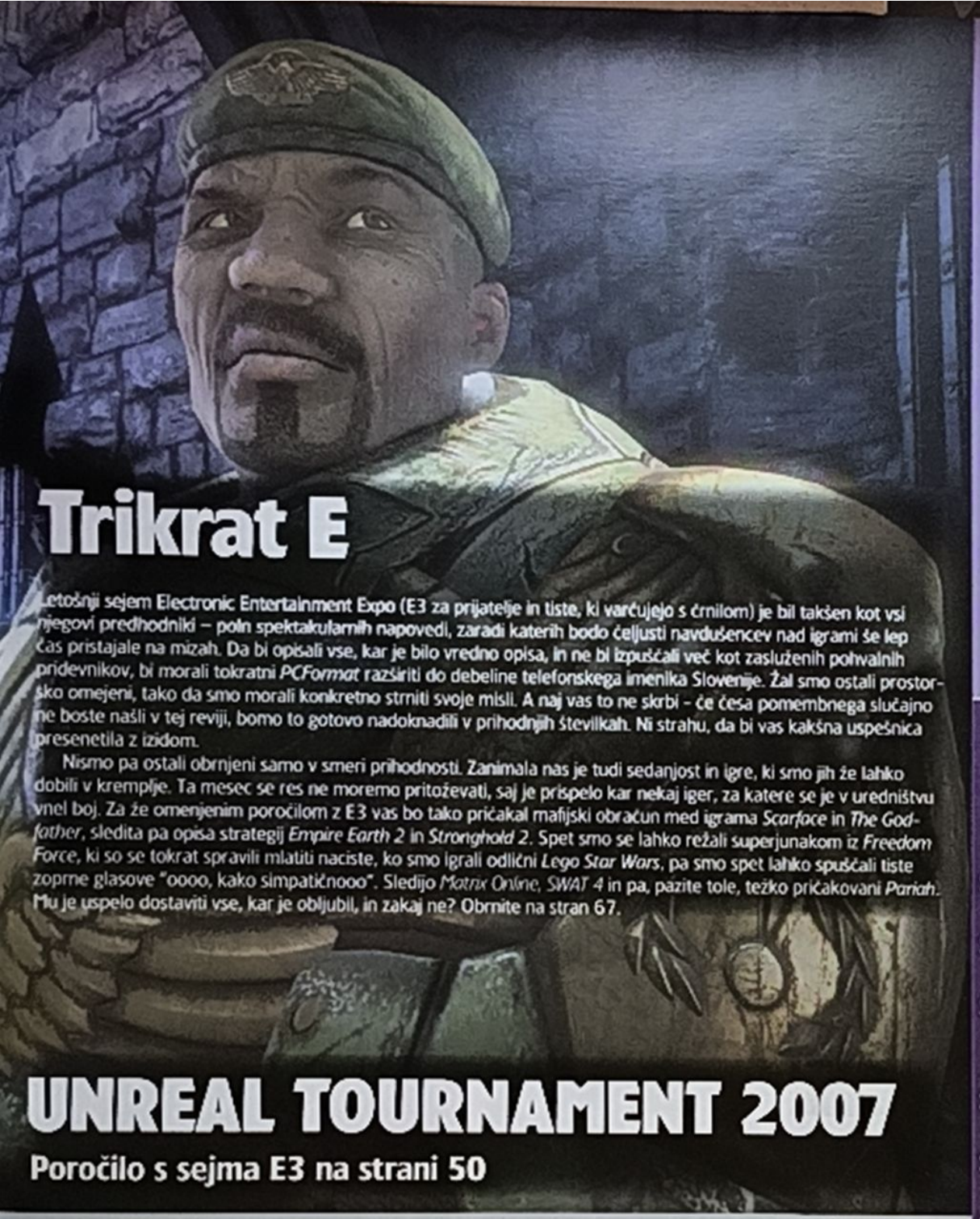
Igra je namenjena otrokom med 4. in 8. letom starosti, Igra vsebuje več kot 70 edukativnih, matematičnih nalog in iger. 3D igranje iger. Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

Postanite član CD-ROM kluba in kupujte z 10% popustom! Pri nakupu v trgovinah ali preko pošte dobite nakupovalno kartico za nadaljne popuste!

Parkiranje v garažni hiši CITY! Pri nakupu nad 4.000 SIT prejmete BON za brezplačno parkiranje! PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!

Prodaja po pošti.
Poštnino plačamo mi!

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE



Trikrat E

Letošnji sejem Electronic Entertainment Expo (E3 za prijatelje in tiste, ki varčujejo s črnilom) je bil takšen kot vsi njegovi predhodniki – poln spektakularnih napovedi, zaradi katerih bodo čeljusti navdušencev nad igrami še lep čas pristajale na mizah. Da bi opisali vse, kar je bilo vredno opisa, in ne bi izpuščali več kot zaslužených pohvalnih pridevnikov, bi morali tokratni *PCFormat* razširiti do debeline telefonskega imenika Slovenije. Žal smo ostali prostorsko omejeni, tako da smo morali konkretno strniti svoje misli. A naj vas to ne skrbi – če česa pomembnega slučajno ne boste našli v tej reviji, bomo to gotovo nadoknadili v prihodnjih številkah. Ni strahu, da bi vas kakšna uspešnica presenetila z izidom.

Nismo pa ostali obrnjeni samo v smeri prihodnosti. Zanimala nas je tudi sedanjost in igre, ki smo jih že lahko dobili v krempljе. Ta mesec se res ne moremo pritoževati, saj je prispelo kar nekaj iger, za katere se je v uredništvu vnel boj. Za že omenjenim poročilom z E3 vas bo tako pričakal mafijski obračun med igrama *Scarface* in *The Godfather*, sledita pa opisa strategij *Empire Earth 2* in *Stronghold 2*. Spet smo se lahko režali superjunakom iz *Freedom Force*, ki so se tokrat spravili mlatiti naciste, ko smo igrali odlični *Lego Star Wars*, pa smo spet lahko spuščali tiste zoprne glasove "oooo, kako simpatičnooo". Sledijo *Matrix Online*, *SWAT 4* in pa, pazite tole, težko pričakovani *Pariah*. Mu je uspelo dostaviti vse, kar je obljubil, in zakaj ne? Obrnite na stran 67.

UNREAL TOURNAMENT 2007

Poročilo s sejma E3 na strani 50

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Ste že videli odraslega človeka jokati? Ni lepo, verjemite. Stronghold 3 bomo dali nekomu drugemu.

ALJOŠA HANCMAN
Kljub odsvetovanju psihiatra se je lotil nove sezone v *Football Manager 2005*. Spet bo siten.

TOMAŽ KOTNIK
Ko so ga ustavili prometni policisti, jim je skušal dopovedati, da ni problema, da je on v SWAT. Ni zaleglo.

JELENA VARDA
Igra *Lego Star Wars* jo je spet navdušila nad kockami Lego. Vsakemu je sestavila en avtomobilček. Hvala.

MATEJ SLANIČ
Ni mogel skrivati navdušenja nad Legacy: *Dark Shadows*. Naslednjič bo dobil nekaj podobnega.

BARBARA BANOVIĆ
Ta mesec ni prišla do dna, kdo bi zmagal v dvoboju Tonyja Montane in Vita Corleoneja. Pa drugič...

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žalitvo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in pošegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

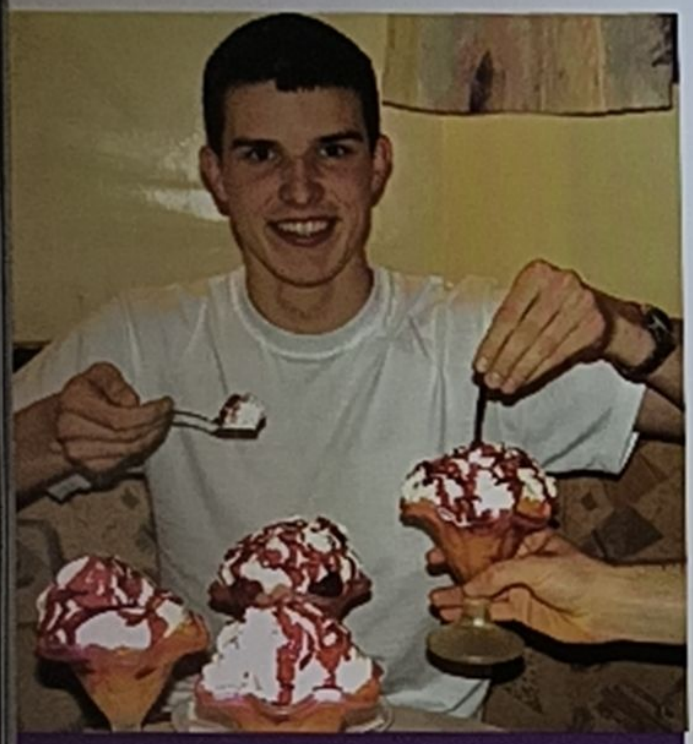
5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str.50 Sladke igre – E3
str.53 Lestvice
str.54 Napoved Scarface in The Godfather
str.56 Empire Earth 2
str.59 Stronghold 2
str.60 Trackmania Sunrise
str.61 Freedom Force vs the Third Reich
str.62 Lego Star Wars
str.64 Matrix Online
str.66 SWAT 4
str.67 Pariah
str.68 Mali opisi
str.69 Plemenska scena
str.70 Pogled nazaj



Tomaževe sladke igre

Tomažu Bartolju smo zaplenili sadne kupe, dokler nam ni predstavil nekaj najbolj sijočih zvezd letošnjega igričarskega sejma številka ena

Vsi vemo, kaj E3 je: sejem igričarskega sveta, trije dnevi, ko se vse vrti okoli iger, iger in še enkrat iger. V manj kot pol tedna se predstavi toliko novih naslovov in razširi takšno število natolcevanj, da zapolnjujejo vsebino igričarskih rubrik in revij še nekaj mesecev. To bo letos še posebej držalo za *PCF*, kajti datum sejma je bil za nas tako nesrečen (18. – 20. maj), da kljub mojim ognjeno rdečim očem, žakeljčki pod njimi in splošni podobi sodobnega Kekca (v eni roki nosim blazino, v drugi roki zlato pivo – khm, za osvežitev seveda), predstavljamo "le" 14 najbolj vročih zadevščin na teh treh straneh posebne izdaje Sladkih iger. Naš revolucionarni duh pač ni močnejši od vsemogočnega gospodarja Časa, zato vas bo nadaljnji vpogled v E3 v podobni obliki pričakal še v naslednjih številkah. Predloge in želje lahko posredujete na **bartolj@videotop.si**.

In kaj je najbolj zaznamovalo E3 2005? Ena izmed lastnosti je bila ta, da je zopet koval same presežnike: več kot 70.000 obiskovalcev, 400 razstavljavcev in 5.000 naslovov na ogled. Uau. A tista najbolj vroča stvar se ne skriva v katerem izmed 5.000 programerskih del ali med seksi hostesami: najsvetlejše luči so bile usmerjene na konzole. Tudi kot najbolj goreči pristaši PC-jev moramo priznati, da je bilo razlogov za slinjenje kar nekaj: Sony je prvič pokazal Playstation 3, Microsoft pa je natančneje predstavil XBox 360. In oba sta občinstvo osupnila. Še posebej Sony je s konkretnimi podatki in prikazi surove moči, v primerjavi z besednim prepričevanjem Microsofta o oh in sploh frajerskosti njihovega izdelka, pokazal, kaj je trenutno najzmogljivejša naprava za poganjanje iger. Dejstvo je, da gre za pravo novo generacijo konzol, od katere se bodo naše škatlice v prihodnjem obdobju še učile.

In vloga PC-ja? Izrazitega zmagovalca med nam namenjenimi naslovi ni bilo, in večina sline je tekla proti prvim napovedanim naslovom za konzole nove generacije – PC bo očitno postal tretji (pomemben) igralec na igrišču, vendar ni nobene bojazni, da ne bi vsako leto dobil na desetine resnično udarnih naslovov, včasih celo ekskluzivnih, kot je *F.E.A.R.* In dokler je tako, z veseljem prenašam tiste temno vijoličaste podočnjake.

Battlefield 2

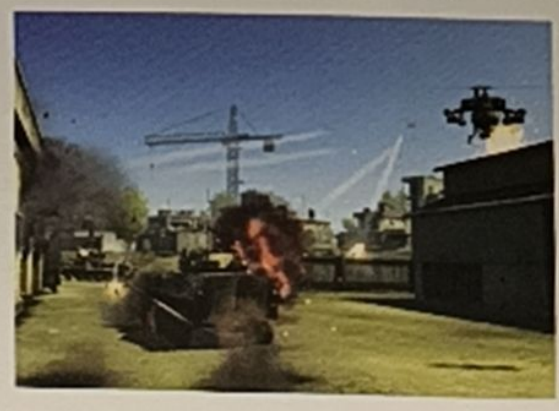
Datum izida Junij
Založnik Electronic Arts
Razvijalec DICE

Battlefield 2 je postavljen v sodobnost, z novim grafičnem pogonom izgleda naravnost fantastično in se ponaša s sposobnejšimi boti za enoigralski trening. V serijo vpeljuje delovno mesto poveljnika, ki ga bo lahko zavzel vsak igralec, prednost pa bodo imeli tisti bolj obdarjeni. S točkami kakopak. Funkcija samovšečnega kričača bo nadziranje delovanja celotnega voda. Da bo nalogi kos, bo deležen posebnega ptičjega pogleda, iz katerega bo usklajeval napade, pošiljal okrepitve in naročal topniške napade. V igri bo več kot 30 različnih vozil (F18, helikopterji Cobra, FAAV, Sukhoi-30, Tanguška...) ter približno toliko raznolikih kosov orožja. Naenkrat se bo lahko pomerilo do 64 igralcev na 12 zemljevidih in treh straneh – Američani, Kitajci, Rusi. Poseben poudarek bo na ekipnem igranju, tako da bodo tudi zdravniki in mehaniki nagrajeni za dobro opravljanje svoje vloge.

Age of Empires III

Datum izida November
Založnik Microsoft
Razvijalec Ensemble Studios

Age of Empires se vrača. S stilom! Grafična podoba ni nekaj, kar bi zbudilo zanimanje pri običajni RTS. A tole ni običajna RTS! Dejansko so Ensemble Studios naredili vizualno čudo: sij sonca, meglice, ladje puščajo valove, zgradbe se rušijo postopoma v skladu z zakoni fizike, drevesa padajo pod topovskimi kroglami in poškodujejo zraven stoječe enote. *AOE III* je sicer postavljena v obdobje kolonizacije Amerike – pričakujte boje z Indijanci in ostalimi evropskimi narodi. Duh serije ostaja enak, nadgrajen pa je taktični pristop – potrebno je poznati šibkosti enot, uporabljati formacije, ki se tokrat med bojem dejansko obdržijo... Še ena novost so domača mesta (recimo evropske prestolnice) – tu odklepate nove enote, uporabljate posebne karte z unikatnimi prednostmi... Po občutku bi rekli, da kandidat za PC naslov leta!



Civilization IV

Datum izida November
Založnik 2K Games
Razvijalec Firaxis

Poteznih strategij ni ravno na tone, a ko se pojavi nova *Civilzacija*, še za peščico, ki je na tržišču, ni več prostora. Tokrat se ne obeta nič drugega – štirica bo vpeljala 3D pogled in predstavitev sveta na globusu, prosto obračanje

in približevanje kamere, 18 različnih civilizacij ter kar 26 vodij. Vsak voditelj prinaša raznolike prednosti in tudi slog pogajanja. Prvič bo predstavljena religija – v svojem imperiju boste lahko izbirali med različnimi verami in uporabljali svoje menihe za spreobračanje sosednjih ljudstev ter nekakšno vohunstvo. Enote bodo pridobivale na izkušnjah in obstajalo bo kar 40 raznolikih nadgradenj, med katerimi boste izbirali. Široko tehnološko drevo bo bolj prilagodljivo in do istih *dosežkov* boste lahko prišli po različnih poteh. Manjkalo ne bo niti večigralstvo in res močan urejevalnik sveta.

Prince of Persia 3

Datum izida Konec leta
Založnik Ubi Soft
Razvijalec Ubi Soft Montreal

Potem ko princ pomete pesek časa in izigra lastno usodo, mirno pripluje v domače mesto Babilon, kjer pa ga čaka neznana pošastna vojska in popolno uničenje. Dogajanje se sedaj seli iz hodnikov v odprto mesto – tržnice, ulice in strehe. Velika novost sta dva lika – temni in sveti princ. Stik z ognjem fanta spremeni v temno različico, voda ima ravno obraten učinek. Temačnež je višek bojevitosti, maščevalnosti in ubijalske moči – dejansko gre za preobrazbo v peščeno pošast (to spremljajo čudoviti grafični učinki), njegovo glavno orožje pa je veriga, s katero dobesedno trga glave. Nasploh je tempo še hitrejši, pobijanje velikokrat izvedljivo z eno samo potezo, različne akcije izjemno povezane v en sam ples smrti, vneseno je poigravanje z dvema platema princeve duše in vse skupaj je preplavljeno z adrenalinom.

D&D Online: Stormreach

Datum izida November
Založnik Atari
Razvijalec Turbine Entertainment

D&D online obljublja, da bo drugačen od poplave MMORPG. Kot prvo bo dajal boljši občutek skupnosti, saj igralcev na enem strežniku ne bo na tisoče, in srečevali se bodo v enem samem ogromnem mestu Stormreach, kjer se bo mogoče povezovati in prevzemati raznolike naloge. Zanimivo je rešen večni problem potovanja – tokrat boste lahko enostavno poiskali pravo osebo in ta vas bo prežarčila naravnost na zahtevano področje. Kakopak bo večina dogajanja postavljena v podzemne temnice, vendar bodo zavoljo pestrosti vključena tudi bolj odprta okolja kot so gozdovi. Izkušenj in bogastva presenetljivo ne boste pridobivali s pobijanjem običajnih pošasti, temveč z opravljanjem dodeljenih nalog. Bojne taktike bodo odvisne od sestave družine in okolja in kar nekaj bo posrednih ugank, s katerimi se boste lahko prefinjeno znebili številčnejših nasprotnikov.

Enemy Territory: Quake Wars

Datum izida Bo potrjeno
Založnik Activision
Razvijalec Splash Damage

Ne, tokrat ne bo zastonj. Bi pa moral biti drugi *ET* resnično atraktiven. Postavljen je v obdobje tik pred drugim *Quakom*, ko Stroggi pridejo po batine na Zemljo. Šlo bo za večigralsko strelsko igro, kjer bo zemeljska obramba uporabljala običajno orožarno in vozila, mali vesoljčki pa se bodo bahali z malimi vesoljskimi orožji, ki bodo znala narediti hudičevo veliko trupel. V akcijo je stopil John Carmack, za igro prilagodil grafični pogon *Doom III*, vpeljal posebne teksture, ki so ves čas izrisane na celotni stopnji, kar pomeni konec meglic za zakrivanje omejitev izrisovanja, navrgli pa so še sposobno fizikalno srce. Naloge bodo raznovrstne, poudarek bo na ekipnem igranju – vsak tip lika bo imel posebne naloge in za opravljanje vloge bo nagrajen s točkami, ki se bodo ves čas seštevale.

F.E.A.R.

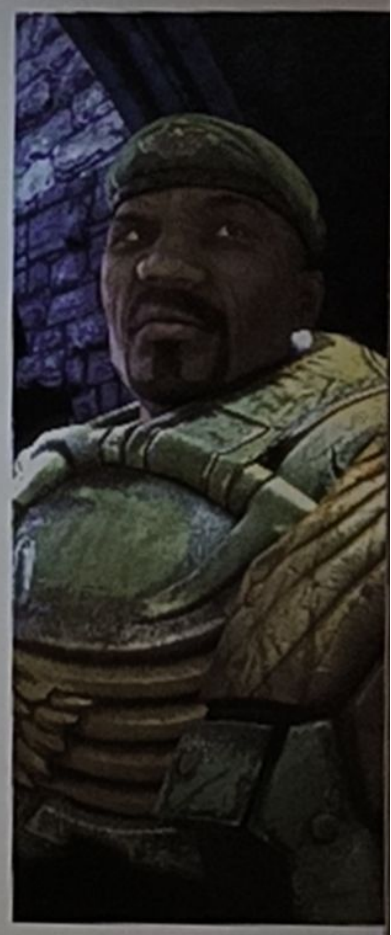
Datum izida Jesen
Založnik Vivendi
Razvijalec Monolith

Tole je najbolj atraktivno nenadaljevanje na E3. In zaenkrat ekskluzivno za PC! Bistvo *F.E.A.R.*? Akcija, akcija, akcija. In strah. Razvijalci ga označujejo kot mešanico *Matrice* in *Kroga*. Težave nastanejo, ker orožarsko podjetje razvije ultimativnega poveljnika, ki je psihokinetično povezan z vojsko klonov, nakar se mu strga in uide z vajeti. Nad njega pošljejo posebne enote z vami na čelu. Grafični motor je čudo: igranje z delci ob eksplozijah, učinki ob upočasnjenem gibanju, dim, kinematičnost in nesramno realistična fizika so njegovi glavni aduti. Igra je polna stila – občasno boste prešli v more, polne krvi, majhnih smejočih se punčk, zmaličenih trupel in izginjajočih smrtonosnih bojevnic. UI je osupljiva in je sposobna narediti improvizirana zaklonišča s prevrnjenimi omarami, se metati skozi okna, ranjeni liki se obnašajo poškodbam primerno. *HL2*, tresi se za prestol!

Ghost Recon 3

Datum izida Jesen
Založnik Ubisoft
Razvijalec Ubisoft

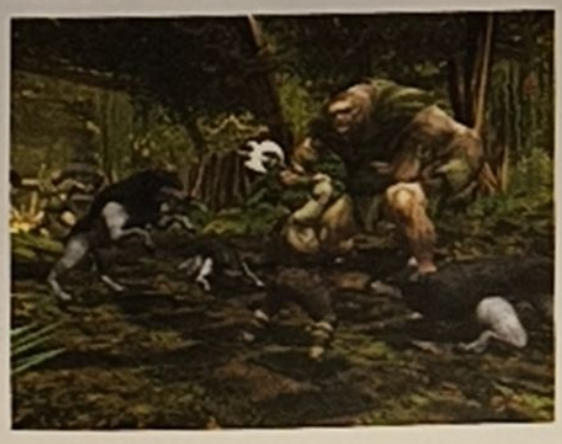
Stara dobra elitna skupina Ghost je tokrat postavljena v leto 2013 in Mexico City. Mehičani, Kanadčani in Američani se pogajajo o trgovinskih poslih, uporniki pa dogodek uporabijo za ugrabitev ameriškega predsednika. Igra temelji na predpostavki, da bodo ZDA takrat imele predsednika, ki ga bo kdo dejansko pripravljen reševati. Avtorji obljubljajo, da bo izkušnja dajala večji občutek celovitosti, saj ne bo dolgih nalaganj ali posebnih vmesnih sekvenc, temveč bo dogajanje tekoče potekalo od akcije do akcije. Deležni bomo tretjeosebnega pogleda in nekakšne slike v sliki. V manjših okvirjih boste lahko spremljali dogajanje okoli ostalih članov, komunicirali z generalom in piloti, ki vam bodo pomagali, gledali satelitske posnetke in opazovali, kaj vidi izvidniška sonda. Taktična strelska igra, ki jo vsi ljubimo, ohranja svojo dušo s pridihom bojevanja v bližnji prihodnosti.



Unreal Tournament 2007

Datum izida 2006
Založnik Midway
Razvijalec Epic Games

Kar zadeva videz, bomo rekli samo eno: srce *Unreal 3*. To ne pomeni nič manj kot zagotovilo, da bo šlo za najlepšo večigralsko strelsko igro naokoli. Epic pravi, da bodo združili dušo *UT 2004* in izvirni *Unreal Tournament* ter da jim cilj ni nič manj kot popolna prevlada na področju iger deatmatch. Tako bodo vključeni vsi standardni načini "eden na enega", se pa bo poslovil Domination, ki se je izkazal za najmanj igranega. Zmagoviti pohod znova načrtujeta Onslaught in Assault, nov bo način Conquest. Avtorji pravijo, da bo to zmes obeh prej omenjenih načinov – precej bolj razvit Onslaught z akcijo in odbitimi okolji, ki so značilnost Assaulta; boji bodo potekali na nebotičnikih, vlakih, gradovih, zavzemati bo treba cela področja, ki bodo dajala dragoceno surovino tiridij.



Kaj je (ni) še bilo na E3?

Naslovi, ki jih tu ni, a bi si jih želeli, so verjetno v eni izmed naših dveh vreč. 1. – Zmanjkalo časa, vključi v naslednje poročilo. 2. – Atraktivno, a že videno, ni novih informacij ali nezanimivo. Mogoče, povsem mogoče pa so omenjeni v naslednjih telegrafskih sporočilih...

Možakar po imenu Peter Molyneux je bil med bolj zasedenimi – navdušenci so ga obletavali tako zaradi *The Movies*, ki bi jih zlahka imenovali Hollywood Tycoon z nekaj naprednejšimi prijemi, kot živalskih bogov iz *Black&White 2*, ki so bili že nič kolikokrat prestavljeni. In ti so zdaj celo prešli v fazo "končano, ko bo končano". Je pa Peter recimo razkril drobceno zanimivost: vsak vojak v *B&W 2* bo imel ime, priimek in družino, podatki za to pa se bodo črpali celo iz stikov v *Outlook Expresu*. Nasploh bo precej večji poudarek na ustvarjanju poljubnega vzdušja v mestih in vojskovanju – najprej torej vaščane zabavajte in jih nato pošljite v že naprej izgubljeno bitko. Umrli bodo srečni.

Aja, in Hrvati bodo spet rešili svet. S Serious Samom, ki bo spet popoln butec, a bo butec, ki strelja kot odtrgan. Lepša grafika, sicer pa ponovitev izkušnje – to je vse, kar morate vedeti. Samo upamo, da Sarna ne bodo poslali za čuvaja morske meje.

V bistvu prvič se je konkretneje pojavila Operation *Flashpoint 2*. Še vedno bo šlo za ultra realistično izkušnjo, a tokrat v ne preveč oddaljenem letu 2010, področja bodo obsegala kar do 400 kvadratnih kilometrov, z nekaj sto enotami in množico vozil ter sposobnejšim fizikalnim pogonom. Izid enkrat prihodnje leto.

In česa recimo ni bilo? Ne boste verjeli – kljub obljubam se ni prikazal *Duke Nukem Forever*. Tukaj enostavno ne moremo več dajati komentarjev – prepustite se lastnim mislim. Pogrešan je še *S.T.A.L.K.E.R.*, ki je bil očitno ujet med klatenjem okoli Černobila in EA je bil nenavadno tih kar zadeva športne igre. Upamo, da se jih ne sramujejo, ker so bili celo izdelki, na katere so bili ponosni, daleč od odličnih. Sicer pa – berite Sladke igre naslednji mesec in izvedeli boste še marsikaj.

Tomb Raider: Legend

Datum izida November
Založnik Eidos
Razvijalec Crystal Dynamics

Lara, naša najljubša potujoča mlekarna v igrah, je iz naročja Core presedlala k Crystal Dynamics, ki obljubljajo, da bo deklina končno bolj vodljiva kot lokomotiva na premog. Punca se vrača k svojim koreninam, ki ležijo, no, malce nerodno, v grobnicah. Pozabite na lomljenje po pariških ulicah, čas je za skrite votline, templje, zaraščene z bujnim zelenjem, svetišča, skrita za slapovi... Uganke bodo vključevale občutno manj premikanja enih in istih zabojev ter pritiskanja stikal – vse sestavine za rešitev problema bi se naj nahajale v istem prostoru in dogodki bodo veličastnejši – recimo presihanje slapu. Seveda bo Lara zopet nevarna punca in bo vihtela pištoli, pobirala orožja pobitih nasprotnikov, izkoristila prednosti novega magnetnega primeža, s streljanjem in eksplozijami odpirala nove priložnosti za rešitev. In za tako delo potrebuje res velika pljuča.

Rise of Nations: Rise of Legends

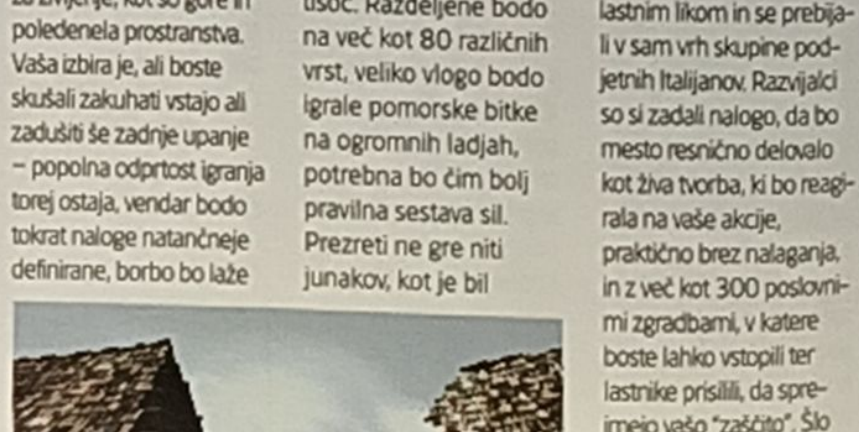
Datum izida Poletje 2006
Založnik Microsoft
Razvijalec Big Huge Games

No, temu pravimo preobrazba. Iz epske zgodovinske strategije se *RoN* spreminja v domišljijsko igro. Preden ljubitelji začnete zavijati z očmi, naj vas pomirimo, da dinamika predhodnika ostaja: tehnološka drevesa, nacionalne meje, pomen mest, zmes realnočasovnega in poteznega taktiziranja ... Nadaljevanje se bo razlezlo še v tretjo dimenzijo, bo pa v primerjavi z osemnajstimi narodi iz prvenca predočilo le štiri različne strani. A to ni nujno slabo – manjše število namreč pomeni resnično raznolike izkušnje. Bistvo bo boj tehnološko naprednih narodov proti ljudstvom, ki se zanašajo na magijo in nadnaravne moči. Tipičen primer: narod Vinci, katerih navdih je prav Leonardo, bodo na primer na bojišče pripeljali kup parnih strojev in prototip Da Vincijevega helikopterja, na drugi strani pa jih bodo čakali orjaški škorpijoni in čarobni zmaj.

Gothic III

Datum izida Zima
Založnik JoWood
Razvijalec Piranha Bytes

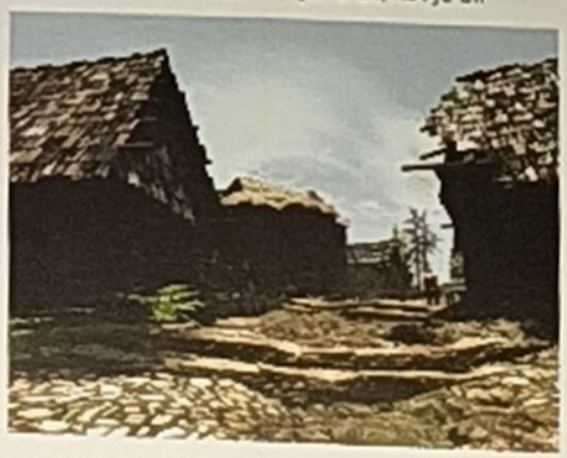
Glede na trenutno nedokončanost igre ter še vedno skrivnostno obnašanje založnika ob vprašanjih o njihovem najboljšem vrancu v hlevu, se nam zdi, da bo moral Božiček poslati vse svoje škrate na pomoč razvijalcem, če bo želel *Gothic III* raznašati za letošnje decembrske praznike. Ampak dobro – *Gothic III* se je na E3 pokazal ravno toliko, da so srčeca zopet zatrepetala. Igra bo postavljena na ozemlje, ki so ga zavzeli orki in spodili ljudi na najbolj kruta področja za življenje, kot so gore in poledenela prostranstva. Vaša izbira je, ali boste skušali zakuhati vstajo ali zadušiti še zadnje upanje – popolna odprtost igranja torej ostaja, vendar bodo tokrat naloge natančneje definirane, borbo bo laže nadzirati (obljubljeno je hkratno rokovanje z dvema mečema) in računalniško vodeni liki bodo precej bolj življenjski. Skratka, zelo obetavno.



Rise&Fall: Civilizations at War

Datum izida Oktober
Založnik Midway
Razvijalec Stainless Steel

"Torej *AoE III* sploh ne bo imel konkurence?" se je porajalo po glavah strategov. In sledil je odločni: "Pa še kako jo bo imel!" Kot prvo: *R&F* izgleda neverjetno! In kot drugo: ogromna je! Beseda epsko je bila izumljena za igre kot je ta. Že izbira narodov da vedeti, da hoče *Rise&Fall* narediti pravi škandal – nasproti si bodo stale velesile antike: Grki, Perzijci, Egipčani in Rim. Na bojišču se bo lahko naenkrat srečalo nekaj sto enot, Rick Goodman namiguje celo na tisoč. Razdeljene bodo na več kot 80 različnih vrst, veliko vlogo bodo igrale pomorske bitke na ogromnih ladjah, potrebna bo čim bolj pravilna sestava sil. Prezreti ne gre niti junakov, kot je bil Aleksander Veliki – nadzor nad njimi bomo lahko prevzeli celo skozi tretjeosebni pogled in sami zavihteli njihove meče!



The Godfather

Datum izida Oktober
Založnik Electronic Arts
Razvijalec Lasten

New York 1945. Boter EA-jeva različica zgodbe bo vsebovala praktično celotno filmsko mojstrovino Francisa Forda Coppole, povrh pa še stotine stranskih poti, ki bodo osnova za naloge v mestu petih mafijskih družin, v katerem je prostor za prihodnost le

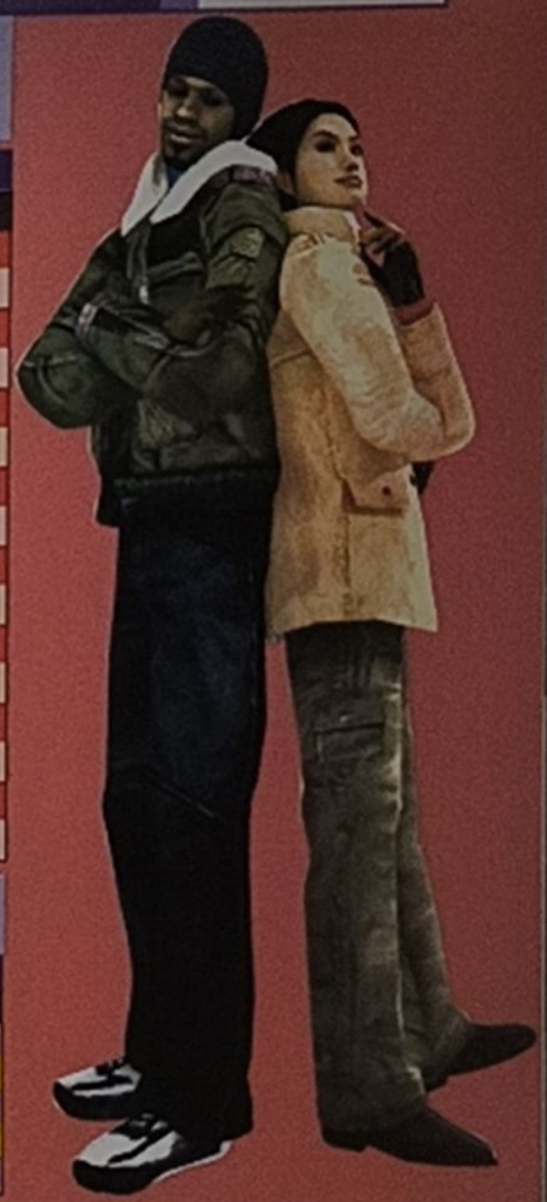
ene – vaše. Igrali boste z lastnim likom in se prebijali v sam vrh skupine podjetnih Italijanov. Razvijalci so si zadali nalogo, da bo mesto resnično delovalo kot živa tvorba, ki bo reagirala na vaše akcije, praktično brez nalaganja, in z več kot 300 poslovnimi zgradbami, v katere boste lahko vstopili ter lastnike prisilili, da sprejmejo vašo "zaščito". Šlo bo za zmes streljanja, vožnje, posebno dodelan pa bo sistem zasliševanja in pretepanja, ki bo dovoljeval davljenje, boksanje in metanje nasprotnikov s stolpnic. Slednja metoda za pridobivanje informacij ni priporočljiva.

Najbolj pričakovane

V procesu obdelave...

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Boiling Point: Road to Hell	junij	Atari	PCF 39	Prvoosebna strelska
Fahrenheit	junij	Vivendi	PCF 30	Akcijska pustolovščina
GTA: San Andreas	junij	Rockstar	PCF 35	Akcijska
Battlefield 2	junij	Electronic Arts	PCF 40	Večigralska strelska
Commandos: Strike Force	julij	Eidos	PCF 33	Taktična strelska
187 Ride or Die	avgust	Ubi Soft	PCF 39	Akcijska dirkalna
Dungeon Siege II	avgust	Microsoft	PCF 36	Igranje vlog
F.E.A.R.	avgust	Vivendi	PCF 40	Strelska igra
Half Life 2: Aftermath	september	Vivendi	PCF 39	Prvoosebna strelska
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	oktober	THQ	PCF 36	Pohajkovanje po Černobilu
Age of Empires 3	november	Microsoft	PCF 37	Strategija
Fable: The Lost Chapters	november	Microsoft	PCF 38	Igranje vlog
Star Wars: Empire at War	zima	Lucas Arts	PCF 40	Realnočasovna strategija
TOCA Race Driver 2006	zima	Codemasters	PCF 38	Dirkalna
Stargate SG-1: The Alliance	zima	JoWood	PCF 36	Akcijska
Black&White 2	2006	Electronic Arts	PCF 40	Strategija



Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net ali s pomočjo sporočila SMS)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	HALF-LIFE 2
2	COD: UNITED OFFENSIVE
3	GTA: VICE CITY
4	COUNTER-STRIKE: SOURCE
5	WORLD OF WARCRAFT

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	GTA: SAN ANDREAS	PCF 35
2	CALL OF DUTY 2	PCF 39
3	GOTHIC 3	PCF 40
4	QUAKE 4	PCF 39
5	HALF-LIFE 2: AFTERMATH	PCF 39

DOBER Monitor NAKUP
april 2005

NO NOIS

Tiha barvna revolucija

Barvni laserski tiskalnik Samsung CLP-510

Zastopstvo in distribucija v Sloveniji:
Avtera d.o.o., tel.: (01) 58 53 610; (01) 58 53 880; (01) 58 53 890, e-mail: info@avtera.si; www.avtera.si
LANCom d.o.o., tel.: (02) 33 00 330; (01) 24 27 350, e-mail: info@lancom.si; www.lancom.si

www.samsung.com

MAFIJSKI OBRAČUN

SCARFACE

VS

PCF čepi za hidrantom sredi obračuna med Montano in mafijo.

Pripravite se na mafijski obračun epskih razsežnosti. Dve najbolj zloglasni Hollywoodski kriminalni znamki se pripravljata na spopad – bolj nasilen kot *Alien Vs Predator*, bolj okruten kot *Fredy Vs Jason* in z več družinskimi vrednotami kot *Kramer Vs Kramer*. Seveda pa teh družinskih vrednot tu ne jemljite niti približno dobesedno...

Oba naslova v svojem srcu skrivata enako zasnovo – sta na misijah zasnovani akcijski igri, ki se dogajata v velikem okolju, po katerem se lahko svobodno premikate. S tem smo hoteli povedati naslednje: "Razvijalci so videli, kako fenomenalno se je odrezal *Grand Theft Auto: Vice City*, in so se hoteli tudi sami." Za razliko od *Getaway* in *Driver*, se bosta pri prodaji igri gotovo naslanjali tudi na uspešni filmski licenci, od avtomobilov in motorjev *GTA-ja* pa se bosta oddaljili na račun več strelske akcije, medtem ko bodo humor in anarhijo zamenjali hollywoodski zapleti.

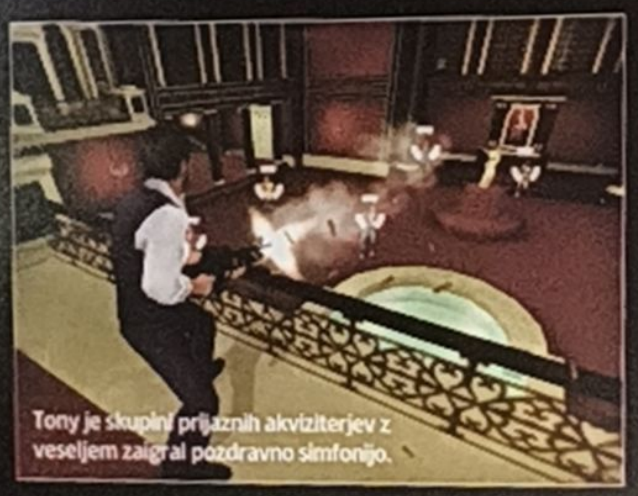
Že od samega začetka je jasno, da nimamo opravka z vsakdanjima igrama. Vsaka se prikaza kriminalnega podzemlja loti na svoj način in po svoje načrtuje, kako vas bo prisilila, da boste izpraznili denarnico in postali član njene družine.

ZLIKOVEC

Tony Montana, znan tudi kot Scarface. Paranoičen, nevaren in s presenetljivo malo luknjami v telesu. Očitno se film ni končal tako, kot se spominjate – ne. Scarfacu je nenadoma pognala vest, doživel je rahel živčni zlom in spoznal, da vdihavanje cele pesti belega prahu vsakih pet minut verjetno ni recept za dolgo življenje.

NAČRT

Seveda pa to ne pomeni, da ne sme prahu še naprej prodajati. Gre se za poseganje po ameriških sanjah – boj za ugled, statusne simbole, vmes pa se bo treba še osebno pobrigati, da prekupčevanje drog in vaše ostale kriminalne operacije tečejo brez težav. Ko si boste ustvarjali ime, boste sledili zgodbi, ki spominja na... no, *Grand Theft Auto: Vice City*. Je pa treba biti pošten, saj si je ravno slednja precej svojih zapletov sposodila iz originalnega filma. Zanimivo je, da se ne boste ukvarjali samo s svojimi nasprotniki, ampak tudi s Tonyjevimi psihopatskimi nagnjenji. Zloglasna moralna pravila glavnega junaka vam preprečujejo, da bi sejali smrt naključno, kar vaše prijatelje in družino povzdigne nad ostale. V igri boste lahko tudi zapustili Miami in obiskali serijo namišljenih otokov, kjer imata nevarnost in nasilje odprto pot, saj nikjer ni pripadnikov zakona, ki bi vtikali nosove v vaše nečedne posle.



Tony je skupini prijaznih akviziterjev z veseljem zaigral pozdravno simfonijo.

Najbolj značilen del igre pa je vsekakor njeno obravnavanje droge. Večji del publike ne bo imel nobenih moralnih zadržkov, ko bo Tony predstavil sovragom svojega malega prijateljčka, pri belem prahu pa so se avtorji podali na krhek

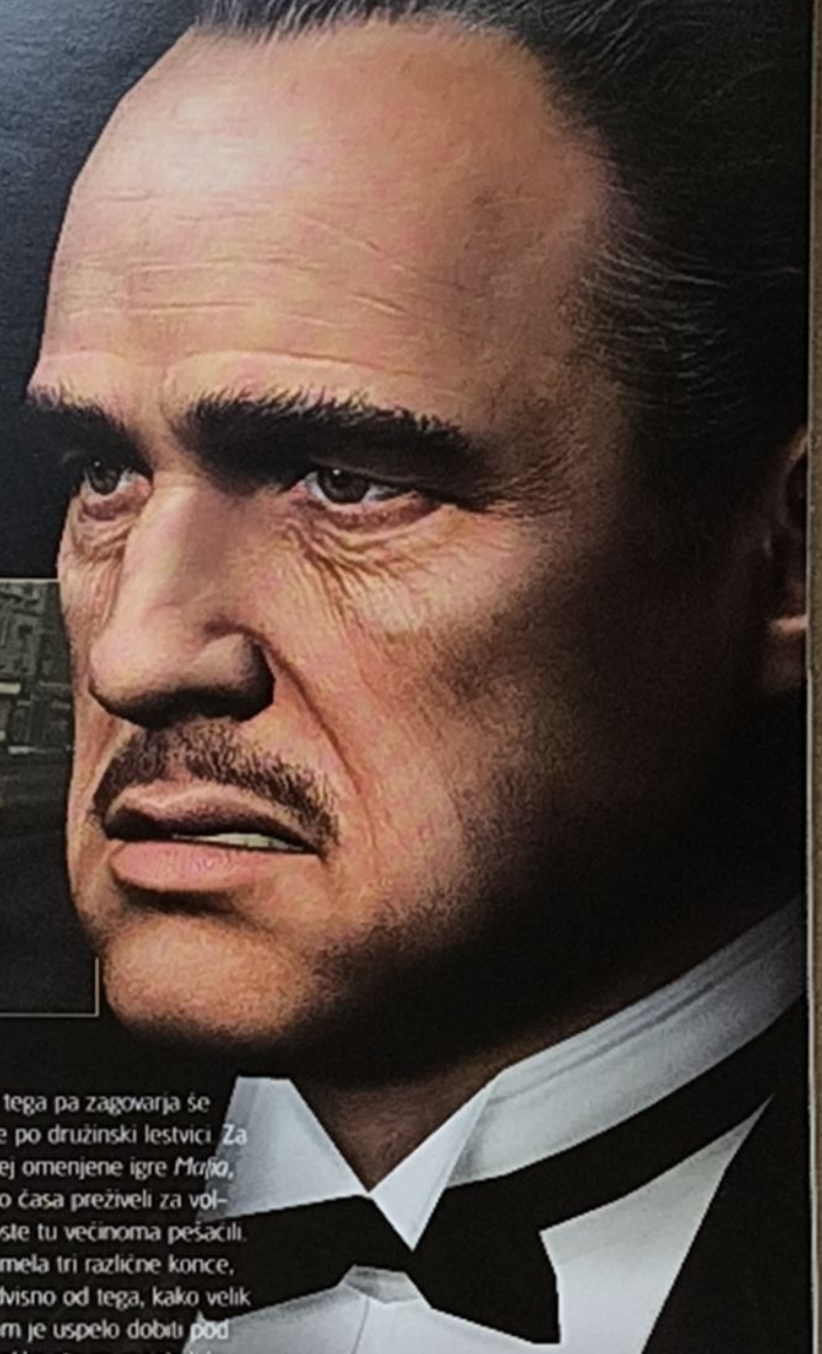
O Tonyjevem okusu za majice ni varno razpravljati. Zato ne bomo.

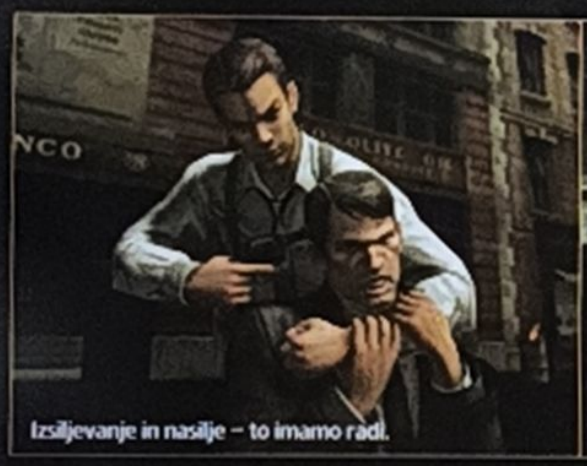
Zaključek še ene vroče debate.

preko katerega bodo morali drsati zelo previdno. Razvijalci pravijo, da so droge pomemben del Tonyjevega življenja in da igra *Scarface* brez njih ne bi mogla nositi svojega imena. Kljub temu, da bodo ostali zvesti temačni temi filma, pa ne bodo poveličevali uporabe ali preprodaje droge.

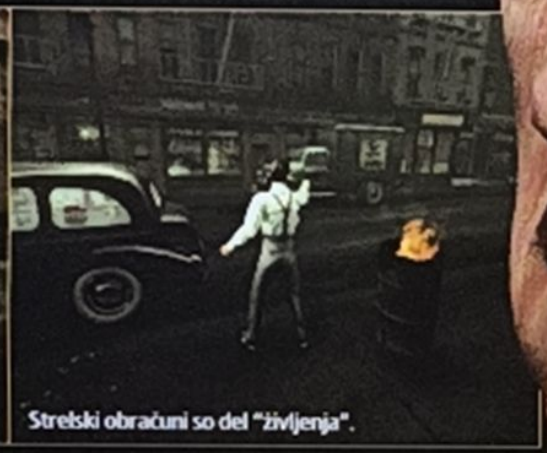
Tony je večji del filma bogat in absurdno močan kralj drog, ki se ukvarja samo s prodajo na veliko in ne z majhnimi posli (če uporabimo izraz iz filma: ni "cockaroach"). Zaradi tega se boste večji del igre ukvarjali s kriminalci, ki imajo – verjeli ali ne – še manj stika z realnostjo kot vi sami. Zavzemali boste njihova področja in prevzemali nelegalna posle, s katerimi boste ustvarjali in prali nagnusno velike vsote umazanega denarja. Glede na vse, kar smo videli doslej, nas čaka nekaj posebnega.

The Godfather™





Izsiljevanje in nasilje – to imamo radi.



Strelski obračuni so del "življenja".

ZLIKOVEC

Vsak pozna družino Corleone, a ne pričakujte, da boste postali njen član kar čez noč. V igri niste lik iz filma, ampak mlad neznan gangster, poln ambicij in želja.

NAČRT

Konjske glave, polni krožniki testenin in momljajoči Marlon Brando. Delo za klan Corleone ne vključuje samo orožja in nasilja – vsak umor pomeni pozitivne točke na eni strani, negativne na drugi in rast vašega privatnega dela podzemlja. EA obljublja večjo gostoto računalniško vodenih likov kot v katerikoli podobni igri. Z marsikaterim likom pa se bo mogoče tudi zaplesti v smiseln pogovor, ki bo lahko vključeval podkupovanje ali pa boste tako samo preverili, kakšna je možnost, da vam gospodje policisti zakomplicirajo preprost uboj z eno izmed svoji nadležnih racij ob nepravem času.

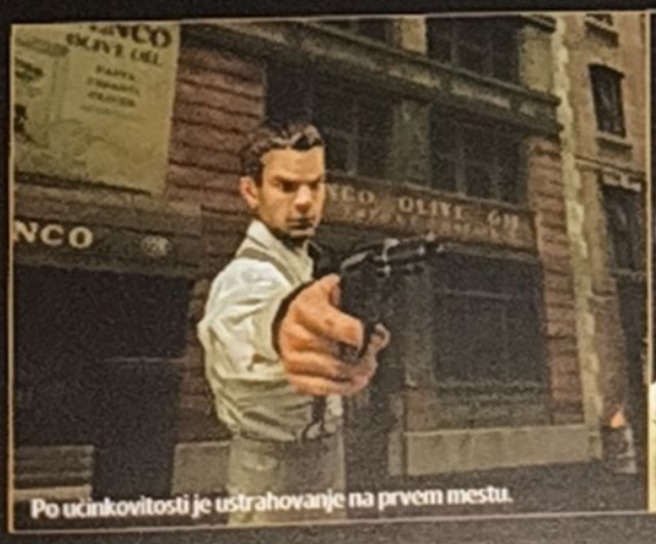
Kar zadeva zgodbo, osnove že poznate. *The Godfather* se trudi pokazati, kakšen naj bi bil svet odgovornih gangsterjev v štiridesetih – izsiljevanje je v redu, ubijanje nedolžnih pa ne, saj so trupla slaba za posel.

Ena močnejših kart igre bodo kultni prizori iz trilogije, ki jih boste zdaj lahko pogledali še iz drugega zornega kota – če že ne boste prespevali svinca k Sonnyjevi smrti, ga boste pa vsaj lovili z avtomobilom po cestninskih postajah mesta. Nihče pa ne zagotavlja, da vam bo šlo vse po načrtih. V mestu je cel kup cestninskih postaj – kako zelo ste prepričani, da pazite na pravo?

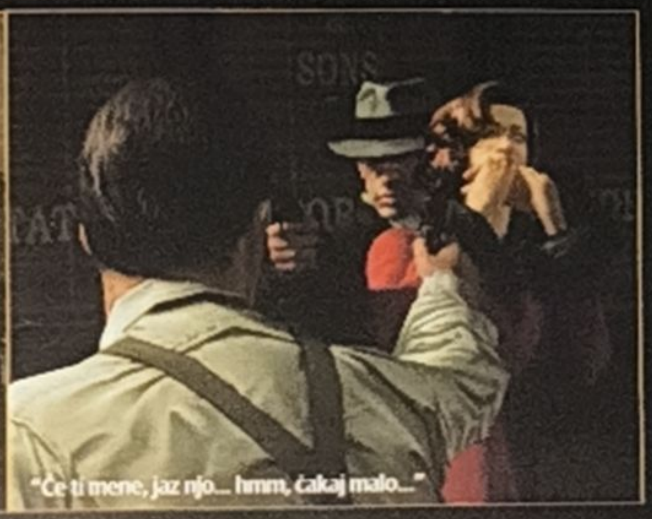
Večino vzdušja igra črpa iz knjige, ne iz filmov, vseeno pa je tu celotna banda – od Pacina do Duvalla, pojavil pa se bo tudi veliki Brando. Pri pisanju scenarija za igro je sodeloval tudi avtor knjige *Godfather Returns*. Tako je nastal svet, ki ga naseljujejo liki, ki so podobni ali pa zvenijo podobno originalnim, vse skupaj pa prikazuje mogočna 3D tehnologija, s pomočjo katere so ustvarjene tudi interaktivne zgradbe in ostala okolica.

Medtem ko ima *Scarface* več skupnega z *Vice City*, se *The Godfather* zgleduje bolj po igri podjetja *Illusion – Mafia*. Tudi *The Godfather* temelji na opravljanju nalog, poleg tega pa zagovarja še napredovanje po družinski lestvici. Za razliko od prej omenjene igre *Mafia*, kjer ste veliko časa preživeli za volanom, pa boste tu večinoma pešačili.

Igra bo imela tri različne konce, vse pa bo odvisno od tega, kako velik del mesta vam je uspelo dobiti pod svojo roko, koliko ste ga raziskali in koliko dodatnih misij ste opravili. Če se boste izkazali, boste lahko prevzeli družino Corleone, bodite še boljši, pa boste postali boter lastne družine, ki nadzira celotno mesto. Seveda pa je ena izmed možnosti tudi poraz, za katerega pa vsi vemo, kam vodi: počivanje pri ribah z betonskimi škornji. **PCF**



Po učinkovitosti je ustrahovanje na prvem mestu.



"Če ti mene, jaz njo... hmm, čakaj malo..."

V bojih je taktike kljub formacijam bolj malo in poglavitni sta uravnoteženost in številnost enot.

Razdelitev na področja je vzeta iz *Rise of Nations*, a se meje tu ne premikajo.

NEKAJ TISOČLETNA ZGODBA O VOJNI

Empire Earth II

Tomaž Bartolj iz nabiralke jagod, ubite srne in lesene palice ustvari civilizacijo s plazmatskimi topovi. S katerimi pobije preostale srne...

Založnik Vivendi Universal **Razvijalec** Mad Doc Software **Na spletu** http://empireearth.sierra.com

Gradnja cest je zaradi slabega iskanja poti enot izguba časa in sredstev.

Antropologi in filozofi se že od nekdaj ukvarjajo z mislijo, kaj je v človeštvu, polnem spremenljivk, sploh konstantnega. Dejansko ne moremo ustvariti ali se združiti pod nečim, kar bi prestalo vse preskuse časa – še najtrajnejša človeška stvaritev so verjetno religije, vendar so tudi te v celotni knjigi zgodovine le kratek odstavek. Tako pridemo do ene same večne spremljevalke homo sapiensa. Z nami hodi od prvih korakov naprej, zaznamuje čas, kraje in ljudi, prinaša grozo in trpljenje ter nenaden napredek. Izkoriščajo jo za krajo naravnih virov, vsiljevanje načina življenja, pomeni obrambo naroda in dokazovanje krvoločnih diktatorjev. Nekateri misleci se v izjavah podajajo celo tako daleč, da vojno označujejo kar za naravno stanje človeka. Navsezadnje je temu težko oporekati – nekoč za zadnje mamutovo rebro, najbolj suho votlino in najmanj kosmato samico, danes za nafto in dokazovanje očetu, da si boljši poveljnik, jutri otoček na Marsu in Marsovko z najmanj očmi – bitke se bijejo od nekdaj in za vse po spisku. Spreminjajo se le sredstva – od nekdanje palice in neurejene drhali smo prišli do specialnih enot, atomske oborožitve, bojnih plinov in zagotovo se bo bojna industrija še naprej širila: ljudje vedno iznajdemo še bolj učinkovito metodo za pobijanje drugih ljudi. *Empire Earth 2* si zastavi smel cilj: združiti to plat naše preteklosti, sedanjosti in bližnje prihodnosti v eno samo epsko strategijo.

OGLEJTE SI ŠE...

- >> **Rise of Nations** Microsoft
- >> **Age of Empires** Microsoft
- >> **Empire Earth** Sierra

> **"Na področju vmesnika je naredil enega izmed večjih korakov v žanru in zagotovo postavil merila"**

Že po prvih trenutkih v družbi z *EE2* boste prišli do dveh ugotovitev: je kompleksna in tehnološko daleč od napredne. Ne samo, da ne izgleda nič kaj veliko bolje od predhodnice iz leta 2001, ampak utegnete ob postavitvi v prazgodovinsko obdobje in prvemu vzkliku "augh" vašega zvestega kmetića sumljivo zaviti z očmi proti škatli in preverjati, ali niste morda prišli do kakega *Age of Empires*. Dobro, sicer se igra res razteza v tri dimenzije, a je to kaj malo vredno, če so vse teksture nenatančne, animacije sila osnovne in liki ob približanem pogledu kot ptičja strašila s kolom v riti. Da ne borno povsem popljuvali grafičnega motorja – vremenski učinki so čudoviti in imajo celo vpliv na sposobnosti posameznih enot, toda očitno so bili Mad Doc (razvoj prvega dela je bila zasluga drugega podjetja, in sicer Stainless Studios) nad tem tako navdušeni, da jih je mestoma odneslo predaleč. Saj nam je všeč ideja, da je ob snegu zmanjšana vidljivost tudi za igralca, a je naša naklonjenost zbledela, ko se je prvič zgodilo, da sta se časovno ujemali huda snežna ploha in odločilna bitka. Recimo samo tako: preden se je mimo pripeljal nevihten oblak in nam popolnoma zakril dogajanje, smo imeli nekaj deset enot, sledilo je hudičevo veliko beline in bojnih krikov, nato je posijalo sonce in vojske ni bilo več. Spioh. Ironično boste torej edino močno plat pogona verjetno občutno zmanjšali, da boste spioh lahko normalno poveljevali.

EVOLUCIJA

Pomanjkanje lepote je verjetno nekaj, kar ste kot zagrizen strateg morali že večkrat prenašati, zato se vam ob podobi *EE2* verjetno ne bo predolgo kolcalo in kmalu boste lahko začeli spoznavati obširnost igre. Podobno kot predhodnica, tudi ta ponudi 15 različnih dob, skozi katere morate popeljati izbrano ljudstvo. Tokrat so vam na voljo Nemci, Britanci, Romani, Američani in Grki od zahodnih civilizacij, Egipčani, Turki in Babilonci z Bližnjega vzhoda, z Daljnega sow tu Korejci, Japonci in Kitajci, pridružena pa so še tri indijanska plemena – Inki, Azteki in Maji. 14 narodov torej – sliši se impresivno. Do neke mere tudi je, vendar številčnost s sabo nosi določene težave. Posamezne nacije so daleč od unikatnih. *Empire: Dawn of the Modern World*, še en izdelek Stainless Studia, je imel na primer občutno manj narodov, a igranje z vsakim izmed njih je bila res popolnoma drugačna izkušnja. Za *EE2* tega ni mogoče trditi. Prisotne je sicer nekaj vizualne pestrosti, par variant kričanja ter peščica svojevrstnih enot za vsako stran, vendar to nikakor ne vpliva na način igranja. Prav tako ostaja še ena težavica izvirnika – če se odločite, da boste posamezno plemę popeljali od prve do zadnje dobe, se boste le stežka izognili občutku divjanja. Navsezadnje je celotna človeška zgodovina s kančkom prihodnosti zajeta v kakih dveh urican igranja! To pomeni noro klikanje po tehnološkem drevesu, saj časa za premišljeno razvijanje posamezne izmed treh vej (ekonomska, vojaška, imperialna) enostavno ni, zato boste izbrali prvo, kar bo padlo pod roke, samo da boste prešli v naslednjo obdobje. To je konec koncev nuja, kajti če občutno zaostajate za tekmeci, je z vami konec. Še tako nadgrajen lokostrelec proti atomskemu bombniku pač ne more narediti drugega kot jecljati "biblibl". Spet po drugi strani omejitev na igranje v eni sami dobi ni ustrezna rešitev, kajti s tem izpustite bistvo igre – vodenje razcveta civilizacije.

REVOLUCIJA

Po do sedaj naštetih plateh je Mad Doc torej le kopiral delo predhodnikov, toda na področju vmesnika je naredil enega izmed večjih korakov v žanru in zagotovo postavil merila, ki jih bodo morali upoštevati vsi visokoleteči naslovi

Končno bodo večigralske vojaške akcije usklajene in natančno načrtovane. *EE2*, hvala ti!

prihodnosti. Nedvomno dobro poznate problem razpetosti – medtem ko napadate na enem koncu ozemlja, na drugi strani ves čas z vsemi močmi branite mejo, vmes pa morate še skakati v svoje središče, da naročate vojaške okrepitve. Te probleme so do sedaj razvijalci skušali omiliti z mini zemljevidom in bližnjicami na tipkovnicami, a to je videti nekako tako, kot bi požar na naftni ploščadi gasili s skupinskim opravljanjem male potrebe. Nekoliko boljša rešitev se je skrivala že v legendi RTS – *Starcraft*. S pomočjo kombinacije Shift + F5-8 ste lahko shranili poglede na določene dele ozemlja in nato med njimi menjavali s pritiski na izbrane tipke. V *EE2* ta koncept doživi revolucijo – sliko v sliki. V desnem spodnjem kotu lahko ves čas opazujete realnočasovno dogajanje na do šestih žariščih, ki jih po mili volji izbirate, in skozi mini sliko lahko celo deloma poveljujete. Končno lahko na primer bombardirate sovražnikovo prestolnico, jo imate ves čas na očeh ter skozi pomanjšano sliko konstantno naročate polete novih bombnikov. Briljantno in neskončno koristno!

Podobno preprosto in učinkovito je tudi upravljanje z delavci. Ko pomaknete kazalec miške na prikazovalnik zaloge virov v vmesniku, se vam izpiše, koliko delavcev trenutno pridobiva določeno rudnino. Po lastni presoji nato z levim klikom to število povečujete in z desnim zmanjšujete. Tako lahko v hipu preusmerite delovne sile na področje, ki trenutno šepa. Če vam to ni dovolj, lahko presedlate tudi v posebno okno, imenovano urejevalnik meščanov, kjer je natančno prikazana lokacija posameznih dobrin in razporeditev vaše delovne sile. Vsekakor ta novost drastično zmanjša čas, ki je potreben za mikroupravljanje in tako omogoča preusmeritev pozornosti na pomembnejša področja.

EE2 ima v rokavu še eno revolucijo – vojne načrte. V posebnem oknu z le nekaj potegi miške zarišete želen potek akcij, zbirna mesta, kritične cilje in nato načrt posredujete soigralcu v večigralstvu ali računalniškemu zavezniku. Ta je pri upoštevanju plana presenetljivo učinkovit in daje najbolj "človeški" občutek v zgodovini silicijevih zaveznikov. Bravo Mad Doc.

UI je nasploh ena izmed močnejših plati igre. Računalnik je prijetno napadalen in se uči na izkušnjah – če zazna šibko mesto, bo nanj pritisnil z velikimi silami, če si nekajkrat razbije glavo, bo akcije preusmeril drugam; daje občutek, da ve kje mora okrepiti obrambo. Kar je še bolj pohvalno, je prilagodljivost igre. Na tem področju ji res težko najdemo enakovredno tekmico – od vremenskih pogojev do prednosti za začetnike, agresivnosti UI, količine virov, hitrosti produkcije, igralnih dob – na desetine elementov dodobra spreminja igralno izkušnjo. Ravno zato so bistvo igre boji v načinu skirmish in večigralstvo, medtem ko štiri različne zgodovinske kampanje bolj nakazujejo, kako se različnim področjem streže.

Empire Earth 2 je gotovo igra, ki zahteva, da je vaš pristop aktiven. Ves čas se dogaja toliko stvari, ki zahtevajo vašo pozornost, da se boste od začetka enostavno utapljali v delu, in kaj hitro vam utegne vse skupaj spolzeti iz rok. Gre za kompleksnost, ki je na meji tega, da preraste sposobnosti normalnega igralca. Resnici na ljubo bi avtorji nekatere elemente lahko oklestili in poudarili vpliv preostalih, kajti sedaj marsičesa ne utegnete preučiti, a navsezadnje niti ni čutiti posledic (napačnih) odločitev. Vendarle pa *EE2* navduši z dolgoživostjo, in več kot boste vanjo vlagali, več vidikov igre boste poznali in več področij vam bo postalo zanimivih. Če pogledamo nekoliko večjo sliko, je *EE2* v marsičem prelomna – morda precej standardna igralna izkušnja je prinesla revolucionarne, uporabne zamisli, ki bodo nedvomno postali stalnica strateških iger. Tako je *EE2* postala zgodovinska s povsem nepričakovanega vidika – ne ker bi prikazovala celotno vojaško preteklost ali zaradi napredne igralne izkušnje, ki je dejansko ne dostavi, temveč ker je občutno premaknila meje določenih področij žanra, ki je vse predolgo stopical na istem mestu.

Tomaž Bartolj

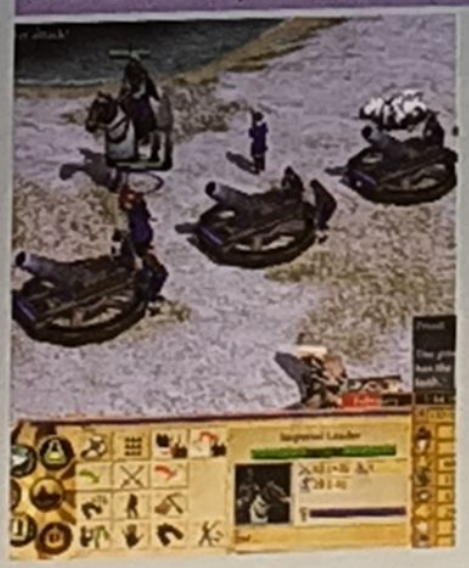
Sicer špartanska enciklopedija v igri razumljivo razloži vse sestavine igre.

Razvijte letalstvo, preden se sovrag skoplje iz srednjega veka, in zanj ni več rešitve.

Izkrcanje na dan D lahko doživite skozi oči obeh strani!

Kraljevo pokrivalo

Krona vedno prinaša prednost...



Med igro lahko osvojite krone treh različnih področij: vojaškega, ekonomskega in državnega. Kakopak se točke pridobivajo povsem standardno – število pobitih vojakov, postavljanje trgovskih poti, število ozemelj... - trenutno vodeči igralec na določenem področju pa prejme krono. Ta prinaša nekaj posebnih prednosti, med drugim tudi tako imenovane voditelje – nekakšne junake, ki se posebno dobro obnesejo v boju in posedujejo raznolike moči. Seveda pa z izgubo krone izgubite tudi vse bonitete, zato je udarec dvojen.

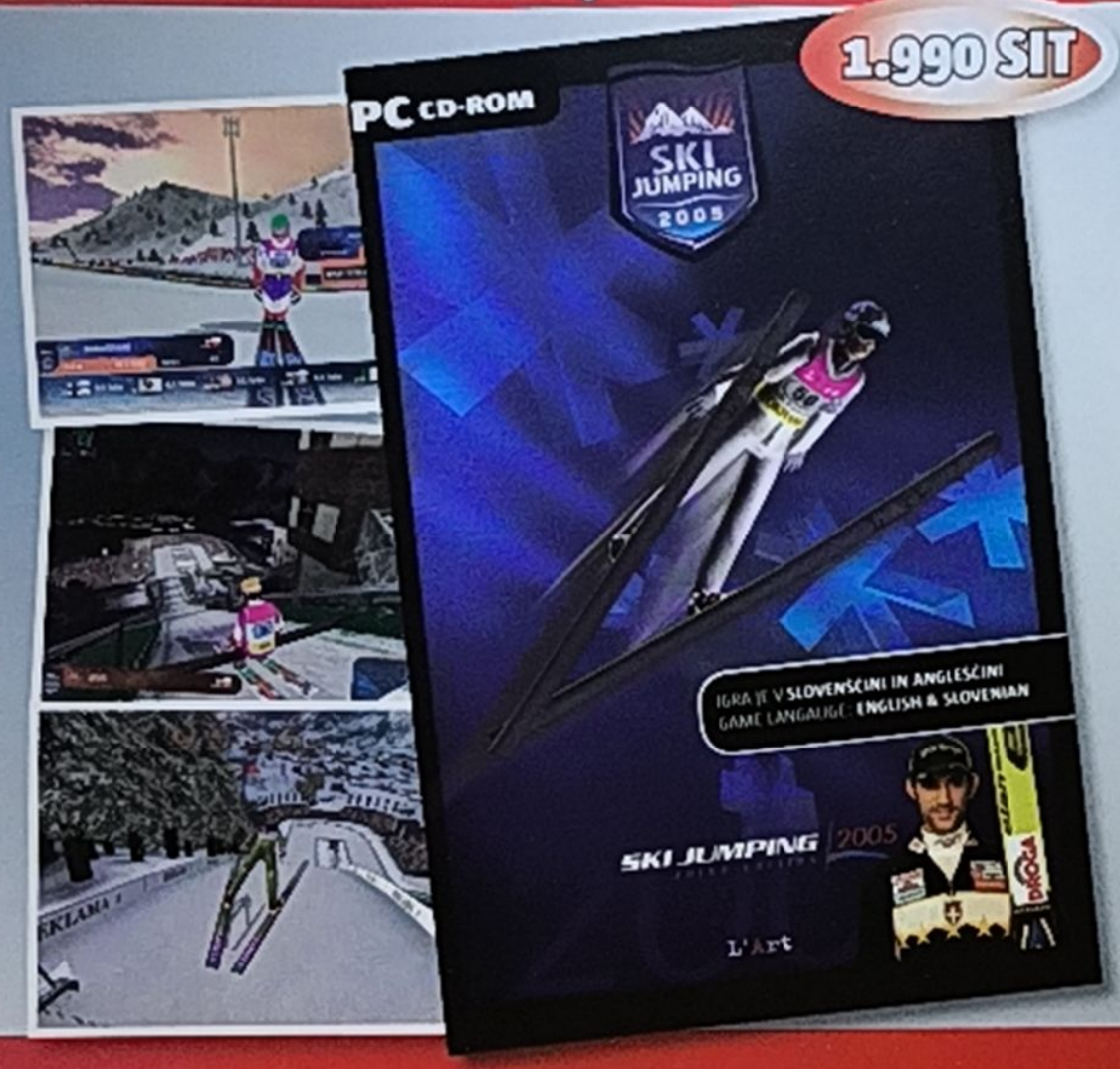
Min 1,5GHz, 256Mb, 64Mb grafična kartica

Opt 2,2GHz, 512Mb, 128Mb grafična kartica, vsajena tretja roka

Večigralstvo Do 10 igralcev, LAN, internet

81 % **PCF pravi...** "Klasična epska strategija z vmesnikom, ki spreminja žanr."

NEVERJETNO DOBRA CENA



1.990 SIT

SKI JUMPING 2005: THIRD EDITON

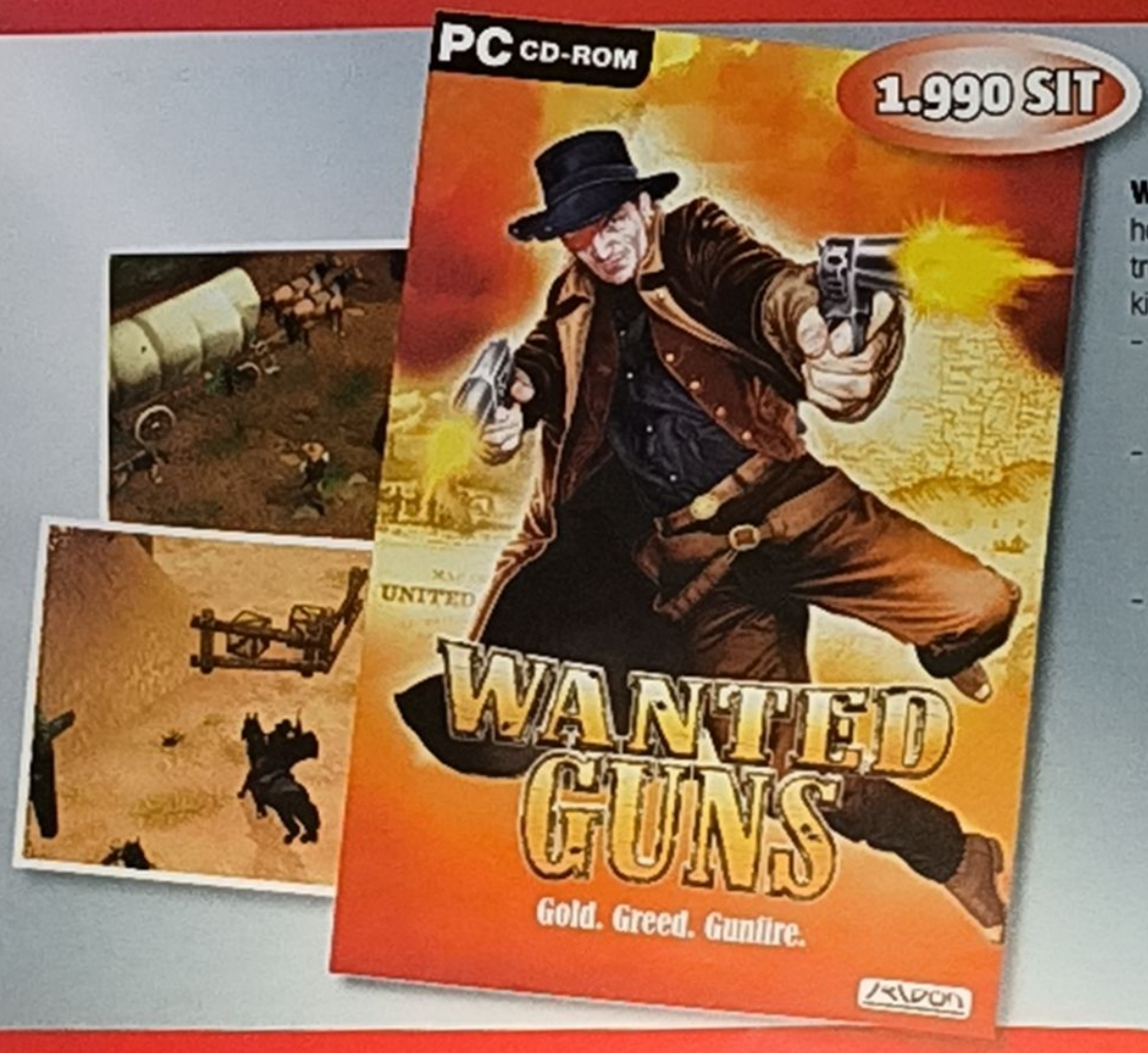
To je športna simulacija, ki ponuja tako zabavo, kot tudi realizem. Zabavo ponujajo arkadni elementi igre, realizem pa popolna imitacija fizikalnih pogojev, ki vplivajo na uspeh skakalca. SKI JUMPING 2005 je mogoče igrati na različne načine: udeležite se posamičnih skokov ali turnirjev, vodite skakalca skozi kariero ali povabite prijatelje v večigralsko igro preko lokalnega omrežja, interneta ali na enem samem računalniku – v načinu HOTSEAT.

Možnosti igre:

- realizem – algoritmi poletov so bili razviti na podlagi posvetov inženirjev iz letalskega inštituta
- izjemne zmogljivosti igre in rešitve, na račun pogona Renderware 3.7 podjetja Criterion Software
- pisana paleta vizualnih učinkov (sneg, dež, megla, osvetljevanje, odboji svetlobe, napredno senčenje, sistem delcev in še veliko več) in 3D zvok
- različni načini igranja, ki ponujajo neusahljiv vir zabave
- v večigralskem načinu lahko igra tudi do 8 igralcev
- 45 skakalnic na 26 terenih, ki so zasnovani po realnih terenih
- skakalnice vključujejo K-90, K-120 in celo K-185
- vse skakalnice v dnevnem in nočnem času
- različni pogledi kamere
- posnetki skokov

IGRI STA V PRODAJI

V VSEH BOLJE ZALOŽENIH RAČUNALNIŠKIH TRGOVINAH IN TRAFIKAH



1.990 SIT

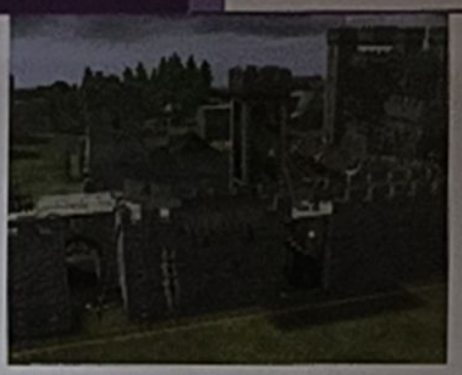
Wanted Guns se dogaja v Mehiki in na divjem Zahodu za časa ameriške državljanske vojne in kombinira tretjeosebno akcijo, jahanje in zahrbtne atentate ter kinematografsko navdihnjen prvoosebni način.

- Igrate kot prečastiti Devlin, nepopustljiv duhovnik, ki je bil v sumljivi preteklosti vodja mehiške skupine roparskih strelcev – in preteklost ga je končno dohitela.
- Streljajte, jahajte in se pretihotapite skozi najrazličnejša področja, vključno z mehiškim mestom duhov, El Cuervo Perdido, zapuščenimi rudniki bratov McCrary ter skozi znane gozdove Kolorada.
- Skupine nasilnih nasprotnikov – zasledujte jih ali jih pobijte s pomočjo impresivne orožarne tipičnih zahodnjaških orožij, vključno s parom pištol, dvocevkami, puškami Winchester in dinamitom. Nasprotnike lahko napadete tudi neslišno z mehiškim samostrelom ali kot britev ostrim apaškim nožem.

VideoToP

NEVERJETNO DOBRA CENA

Po novem je treba skrbeti še za čistočo – zaposlite redarje, lovce na podgane in čistilce dreka.



Večigralstvo, kjer ni problemov z UI, je povsem osnovno, a skrajno nestabilno.

Edina koristna novost povezana s 3D pogledom, je ptičja perspektiva, ki razkrije luknje v obzidju.

SREDNJEVEŠKO STRATEŠKO RAZOČARANJE

Stronghold 2

Tomažu Bartolju se sesujejo gradovi v oblakih, zato zacvili kot prašiček, preden ga z jabolkom v gobčku postrežejo graščaku

Založnik 2K Games **Razvijalec** Firefly Studios **Na spletu** www.fireflyworlds.com/sh2_index.php

Poglejte, Firefly Studios, takole se zmenimo: če bom želel zaposlitev, vam bom povedal, do takrat pa me obravnavajte kot kupca. Tile fantje so res kavboji – mala razvijalska podjetja v oddelku za nadziranje kakovosti zaposlujejo par ljudi, največji mogotci si jih privoščijo nekaj deset. Oni jih imajo nekaj deset tisoč. Da, prav slehemi kupec bo proti svoji želji spoznal, kakšno je to moriško delo: želiš igrati, a ne moreš – hrošč tu, hrošč tam, neprilagojen grafični pogon in nestabilno večigralstvo. Gre za najbolj nehvaležno delo v igričarski industriji in *Stronghold 2* vas sili, da ga spoznate!

Videti je bilo, kot da ne more iti nič narobe. Razvijalci so isti, recept znan iz izvirnega *Strongholda*: malo skrbiš za kmete, oni delajo, ti bogatiš, ustvarjaš produkcijske verige kot pri *Settlers*, postaviš obzidje, novačiš vojsko in na koncu se zravsaš z mnogo številčnejšim nasprotnikom, ki ga s pomočjo mogočnega, dobro načrtovanega gradu pošlješ nazaj past ovce. Zraven poslušaš odlične humoristične vložke, s katapultom mečeš gnile krave in zažigaš neumneže, ki se približajo. Drugi (oziroma bolje rečeno tretji del, kajti vmes smo bili deležni križarskega *Stronghold: Crusader*), naj bi k receptu dostavil še bolj poglobljen občutek življenja srednjeveškega gospoda z viteškimi turnirji, pojedinami, razkošnimi plesi, pa popolnoma nov 3D pogon in tako imenovano čast, ki si jo služimo s pozitivnimi deli. Problem ni v tem, da bi karkoli od naštetega bila le obljuba, kajti vse so udejanjili, je pa povsem druga stvar, kako so to udejanjili.

Orožja za obleganje se izkažejo za povsem premočna, saj še tako debelo obzidje izgine v nekaj sekundah.

Kot prvo – tako neoptimiziranega pogona že lep čas ni bilo. Na PC-ju, ki povsem tekoče poganja *Half-Life 2* v ločljivosti 1024x768 z vsemi podrobnostmi, je *Stronghold 2* pri enakem številu pikic na zaslonu marsikdaj iz nadležnega zatikanja odletel naravnost v popolno neigralnost. In ko bi bil pri vsem tem vsaj lep! Vse skupaj deluje sprano, predmeti vse prepogosto plastično, animacije gibanja netekoče, zaznavanja fizičnega obstoja med posameznimi enotami sploh ni, zato se obnašajo kot Patrick Swayze v filmu *Duh*. Le da ne gnetejo potička (z) Demi Moore.

KDO RABI ČAST?!

Čast, kot velika novost, je vpletena le zato, da upravičí "spoznavanje grajskega vsakdana" in ta zato, da upravičí čast. In pri tem v bistvu ne boste zaznali ne enega ne drugega. Postavili boste pač katero izmed novih vrst kmetij (gojenje zelenjave, ribnik...), posebno kuhinjo za gospodo in nato je vse avtomatizirano: več petične hrane kot boste pridelali, več bo pojedin, več bo časti. Pojedine, turnirji ali plesi, če izdelate dovolj oblek za gospo, so očem skorajda skriti, saj se povsem nepompozno odvijajo med samo igro v grajskih prostorih, tako da se bo čast nabirala, ne da bi se ji sploh posvečali, in enako jo boste porabili. Da sedaj za lokostrelca, razen kmeta, orožja in zlatnikov, potrebujete še malo časti, je kornajda nekaj, kar bi lahko označili za novost – kot da bi nekdo trdil, da bo naredil revolucijo v strateških igrah, ker bo vpeljal še nabiranje živega srebra. Juhuhu – ne. Malo občutnejša noviteta je le razdelitev mape na področja. Lastite si eno, ostala pa za določeno čast lahko odkupite in ustanovite malo kolonijo, ki vas oskrbuje z zaželenim virom. Jo pa je težavno braniti, saj lahko vojaške stavbe postavljate le na začetnem ozemlju.

Duša igre je sicer nadvse podobna predhodnicam, le da je v omenjeno slabotnem telescu. Še vedno se lahko odločate med miroljubno – ekonomsko ali vojaško kampanjo, posameznimi zgodovinskimi bitkami in boji v načinu "skirmish". Vojaška kampanja, ki ima zaradi raznovrstnosti nalog ter postopnega vpeljevanja novih in novih elementov, velike potenciale, se sesede zaradi še ene rakaste rane: katastrofalne umetne inteligence. Sicer so avtorji nje šibkost napovedovali, ker da omogoča zmago igralca v nemogočih situacijah, kar načeloma ni povsem zgrešena logika. Toda umetni nasprotnik tokrat ni šibek, temveč naravnost butast. Ob napadu takoj začne z osebnim maščevanjem obzidju, in se ne zmeni za vašo ranljivost, dokler ne prevrne zadnjega kamna obrambne črte, pa čeprav ga zraven ves čas pikate z lokostrelci. Enako zgrešeno je iskanje poti. Daleč od pametnih so tudi vaši možje, če jih prepustite samim sebi – ubit kolega jim pač ne pomeni nekaj, zaradi česar bi premaknili lene riti.

Kaj kmalu po izidu je prišel popravek, ki je nekoliko omilil najbolj očitne probleme, jih bo pa potrebno še nekaj, preden bodo boji postali boji pregledni in ne mučeniško opravilo polno živčnosti ter iskanja enot, večigralnost stabilna ali zatikanja redka. Do takrat *Stronghold 2* ostaja nedokončan izdelek z ogromnimi, a neizkoriščenimi potenciali, ter tako le bleda senca odličnega, izvirnega prvenca. Eno večjih razočaranj leta. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Heritage of Kings: The Settlers**
Ubi Soft

>> **Immortal Cities Children of the Nile**
Sega

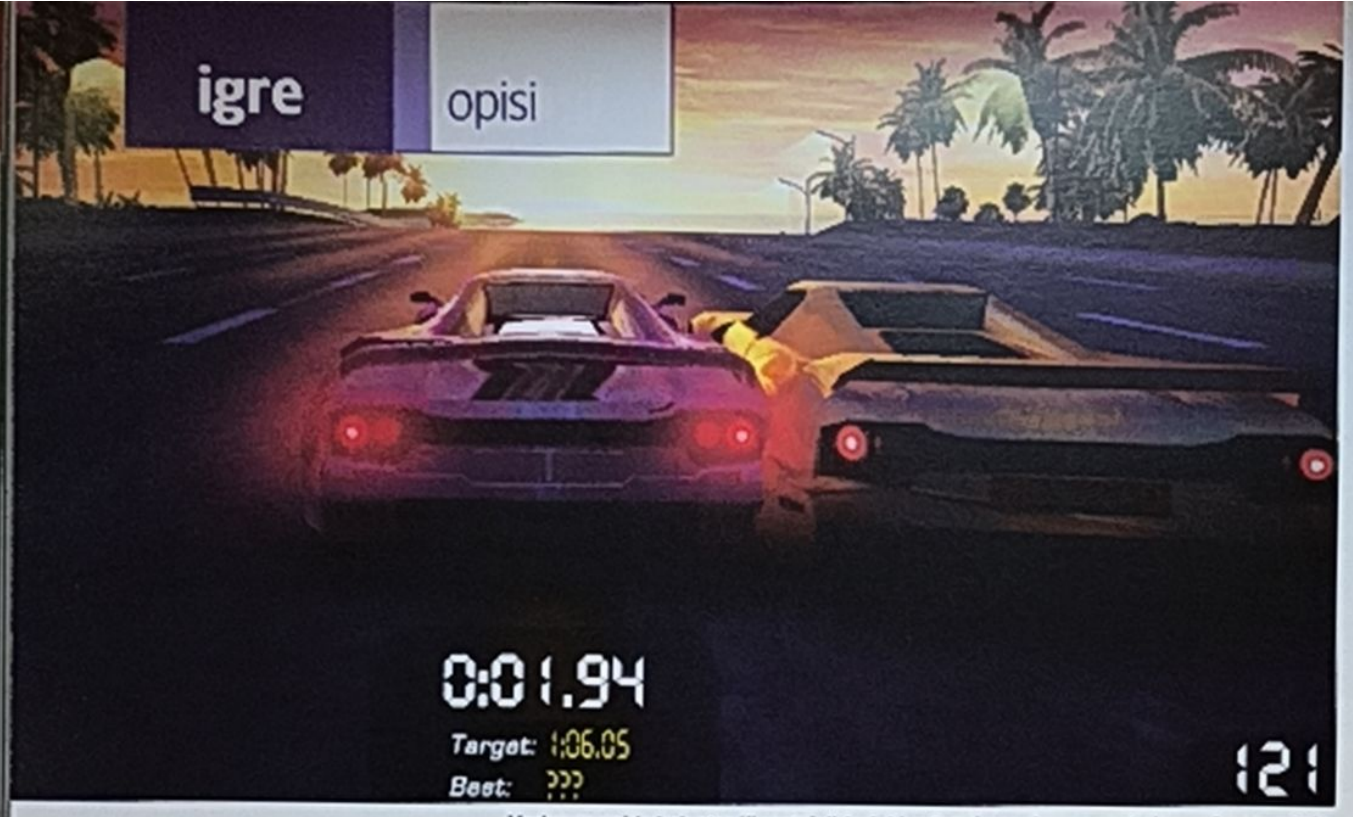
>> **Stronghold Crusaders**
Gathering

Min 1,4GHz, 256Mb, 32Mb grafična kartica

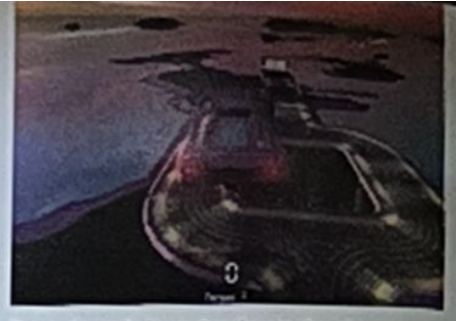
Opt 2GHz, 512Mb, 64Mb grafična kartica, dobri živci

Večigralstvo Do 8 igralcev, LAN, internet

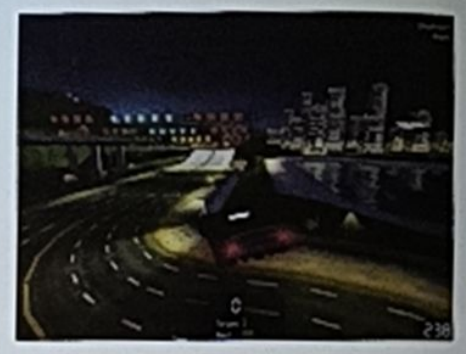
69% **PCF pravi...** "Izvirnost je zamenjala nedodelanost, ki uniči vse potenciale."



Vedno se najde kak otročji cestni dirkač, ki pokvari popolnoma spokojno večerno vožnjo.



Pospeševanje in zaviranje v zraku sta osupljivo učinkovita. No, to je realizem!



Te ceste morajo biti odlične za izpitno vožnjo!

Orodje za oblikovanje stopenj omogoča ustvarjanje prog, ki silno razveselijo založnika.

PRIKUPNO ODBITO DIRKANJE

Trackmania Sunrise

Ali začnete smrčati ob pogledu na "dirkalne simulacije"? Ali začnete skakati ob misli na "brezglavo divjanje"? Začnite skakati.

Založnik Digital Jesters **Razvijalec** Nadeo **Na spletu** www.trackmaniagame.com

Užitek pri čudežni skakajoči žogici je, da ko jo vržeš ob zid, žogica poskakuje. In poskakuje res dobro: običajno najprej zadene ob tla, nato stol in potem kaj dragocenega in steklenega. Res ljubimo skakajoče čudežne žogice. Skakajoče žogice: 86%.

Užitek pri *Trackmania Sunrise* je, da če zapeljete bedasto hiter dirkalnik čez ogromno skakalnico, avtomobil zaplava po zraku. In po zraku zaplava res dobro: običajno najprej malo podrgne stavbo, nato vse cestne znake, in potem, večkrat da kot ne, nekaj vodenega. Res ljubimo *Trackmania Sunrise*. *Trackmania Sunrise*. (O, ne, ne boš. Nobene ocene do konca opisa, prosim – urednik.)

Lani je izvirnik pričaral podobno sladke trenutke, kot smo jih doživljali, kadar smo se vrgli na tla spalnice ter zgradili fantastično progo iz knjig, škatel in cevi, po kateri smo potem potiskali svoj najljubši avtomobilček. Preprosto orodje za grajenje je dovoljevalo, da smo samo s par kliki miške po sistemu "primi in spusti" hipoma zgradili odtrgano progo in že v naslednjem trenutku smo lahko na njej z avtomobilom dosegali idiotsko zabavne hitrosti (kako drugače pa bi označili vožnjo s 400km/h skozi zanko, ki vas obrne na glavo?!) . In, kar ni nič manj pomembno, igra je omogočala, da smo svoje stvaritve delili s spletno skupnostjo, tekmovali proti prijateljem, si sneli proge ostalih igralcev in celo duhce njihovih najboljših časov, da smo pri podiranju rekordov ves čas imeli natančno predstavo o tem, kako nam gre. Na srečo vse to v nadaljevanju, tako kot se spodobi, ostaja, le da je še precej lepše in bolj zabavno.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Trackmania**
Digital Jesters
>> **Tony Hawk Pro Skater 3**
Activision
>> **Hot Wheels (igrača)**
Matchbox

PA GREMO ŠE ENKRAT

Najbolj pomemben dodatek je gotovo način "Platform", ki mu uspe izpostaviti natančno tisto, kar dela *Trackmanio* tako užitkaško. Pozabite ne Newtona, njegovo jabolko in zatežene zakone. Pozabite na realizem. Realizem je traparija – pojdite in vozite svoj fizikalno natančen resnični avto, če želite. Avtomobili v *Trackmania* so preprosto nori, bolj podobni igračkam kot pravim strojem, a vseeno tako lahko in preprosto vodljivi, da boste vsakič, ko se boste znašli zunaj proge, natančno vedeli, da lahko za neuspeh krivite le sebe. Igralci izvirnika so kaj hitro dojeli, da so lahko, če so se odbili od pobočja, na stezo, pristali kakih pet sekund prej. Novi način "Platform" na to odgovarja nekako takole: "Prav, pametnjaković, pa poglejmo, če lahko poletiš od tega pobočja do tistega koščka proge tam." Res redko se najde igra, ki bi bolj uspešno v igralcu vedno znova zbudila tisto željo "O, ljubi Bog, samo še enkrat poskusim, res, potem pa zaključim."

Podobno kot v predhodnici, je dirkanje le tri četrtine zabave, saj vam bo silno mogočno orodje za ustvarjanje prog nedvomno posrkalo nekaj ur življenja. Sicer izbirni meniji v njem niso ravno sopomenka za prijaznost do uporabnika, a po par minutah živciranja vam bo vse postalo povsem domače. Različnih kosov in norčij, ki jih lahko vključite v svojo stezo, je dovolj, čeprav ne ravno v izobilju – jih pa lahko po mili volji obračate in prilagajate, tako da boste končno lahko spet zgradili takšno progo z zanko, kakršno ste imeli skrito pri pesjaku, da ste spečemu psu pošiljali avtomobilčke v nič hudega slutečo rit. Kako mislite, da tega niste počeli?! V naših krajih je to nacionalni šport.

Serija je naredila velik skok tudi v tehničnem pogledu – zdaj deluje prelestno in razpacane teksture, videz na hitro skupaj vrženih avtomobilov in siromašno osvetljevanje so stvar preteklosti. Nadaljnje pohvale letijo na precej izboljšano kamero, ki je tokrat sposobna samodejnega prilagajanja raznolikim situacijam, in se res redko nerodno postavi. Pestrejša zvočna podlaga je le še češnja na vrhu tokratne spektakularne predstavitve.

Nekaj je gotovo: *Trackmania Sunrise* bo z vsakim dnem boljša, kajti skupnost se pridno širi in z njo pestrost ter kompleksnost vsebine igre. To je še toliko pomembneje, ker osnovni način "Race" kot enoigralska izkušnja ne ponudi ravno veliko razburjenja ali navdušenja, in čudaški "Crazy" k vrednosti ne doda ničesar. Toda... to nas sploh ne briga! Da, morda ji navedeno res preprečuje, da bi dobila 90% ali več, ampak hej, trenutno si ne želimo ničesar drugega kot takojšnje vrnitve h genialnemu načinu "Platform". **PCF**

Zabava na kolesih

In kakšen je vaš dirkaški fetiš?

Vključeni so štirje enoigralski načini. Dirkanje je boj proti časovni omejitvi. Način "Platform" je opevan že v besedilu. "Puzzle" v igro premeteno vključi orodje za izdelovanje stopenj in od vas zahteva, da rešite možgane kodrajoče oblikovalske zanke. Na žalost pa je "Crazy", zadnji izmed četverice, precej dolgočasen in od vas zahteva, da smešno kratko progo v omejenem času prevozite šestnajstkrat. Skrajno ponavljajoče se.

Min 500MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D kartica

Opt 1GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Večigralstvo Skupnost, spletno dirkanje, izmenjavanje prog in duhcev, tekmovanja

86% **PCF pravi....** "Čudovito, idiotsko dirkanje z všečnim ploščadnim pristopom do igranja."

In to kakšen "pum" moj dragi pernati prijatelj! Nekaj časa ne boš letal naokoli.

Morda bi si želeli nekoliko bolj poglobljen prikaz osebnosti likov in njihovih medsebojnih odnosov.

Zgodba je seveda zelo za lase privlečena. Na srečo imamo močne lasne korenine.

OŽIVLJENI STRIPOVSKI JUNAKI

Freedom Force vs the Third Reich

Nacisti umaknite se, Batman prihaja! Ali lahko Minuteman in njegova neustrašna pisana druščina preprečijo Hitlerjevo strašno nakano?

Založnik Digital Jesters **Razvijalec** Irrational **Na spletu** www.freedomfans.com

Kdo je največja hudoba vseh časov? Kralj Herod? Džingis Kan? Ah, dajte no. Tega naslova res ne more pobrati nihče drug kot tisti slikar iz Dunaja, Adolf. Ali si torej lahko predstavljate večjo grožnjo, na katero bi se morale spraviti raznobarvne pojave iz izvirnega *Freedom Force* – naslova RPG, preplavljenega z odtrganostjo in super-junaki v pretesnih hlačah? Ko so v prvi igri Sile Svobode preprečile nuklearno zimo in dodobra sprašile riti kubanskih nepridipravov, so tudi nenamerno dovolile, da je neofašist ukradel telo Gospodarja časa in se nato vrnil v preteklost (pri tem je uporabil moč Energije X), da bi nacistom pomagal zmagati vojno.

Minuteman, El Diablo in preostala druščina morajo zdaj tudi sami potovati nazaj, da bi pomagali junakom Zavezniškega upora v borbi proti nacistični grožnji na čelu katere so Fortissimo, Blitzkrieg in ostali "übermenschi".

POMLAD ZA HITLERJA

Če gledamo po igralni plati, se je v primerjavi z izvirnim *Freedom Force* spremenilo le malo –

Hm – ali je za tabo?!

OGLEJTE SI ŠE...

>> **City of Heroes**
NCSoft

>> **The Incredibles**
THQ

>> **Ljudje v pajkicah**
DC/Marvel Tour de France

še vedno nadzirate ekipo štirih nadnaravnih junakov, ki se mikastijo s poprednimi fanti tega sveta, skačejo z visokih zgradb, in po plečih nepridipravov udrihajo z avtomobili, uličnimi svetilkami in, no, pravzaprav z vsem, kar pride pod roko. Prav tako je ostalo nadgrajevanje njihov moči med posameznimi nalogami in širitev vrst s sprejemom enega izmed številnih predpripravljenih likov oziroma ustvarjanjem novih, lastnih junakov. Zdaj so zmožni nekoliko bolje skrbeti sami zase, saj uporabljajo privzete moči, kar pomeni še več težav za nepridiprave.

Potem je tu zelo primerno izvedeno večigralstvo, kjer se lahko nalog lotite skupaj s prijatelji, se z njimi spopadete v boju mož na moža, brez muke ustvarite lastne naloge ali pa vam ostane preprosti hitri način "skirmish" v tako imenovanem Rumble Room (enoigralski ostanek, ki spominja na Danger Room iz *The X-Men* in ponuja oblico različnih igralnih variant). Sicer ne gre za tako unikatno izkušnjo kot pri enoigralski kampanji, je pa zanimivo gledati, kako se vaši lastni super-možje obnesejo proti prijateljevim, prav tako pa utegne to biti razlog za vračanje k igri, ko boste končali s precej linearnim enoigralstvom. Ko smo ravno pri njem, povejmo, da je zgodba (za novince je kratkemu povzetku na začetku navkljub priporočljivo, da si ogledajo tudi izvirnik), ki se poigrava s stripovskimi klišeji, kot so na videz nepovezani dogodki, ki sčasoma postanejo del ene same sestavljanke, pretirani zanos, zmaga dobrega nad zlim, ekstremne situacije, humor in precej animirano nasilje, nekaj resnično posebnega. Za Supermanovo voljo, kdo drug bi si še lahko zamislil zaplet, ki vsebuje kubansko krizo z jedrskim orožjem, naciste, skrivnostne morilske gorile z močmi izven okvirov razumnega in potovanje skozi čas? Ali lahko kaj takega sploh postane dolgočasno?

FF PRENESE VSE

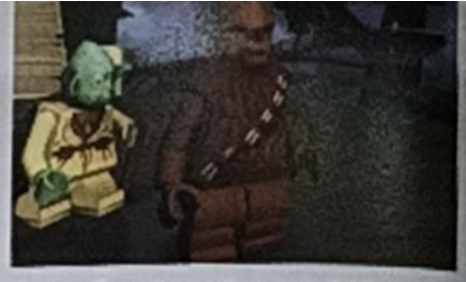
Tista zmagovalna pika na i v *FFvTTR* pa so vendarle nepozabni vzkliki kot sta "By the Moons of Shakatar!" ali "For Mother Russia!". V primerjavi s po tej plati precej bolj siromašnim *Neverwinter Nights* igralci odlično odsevajo humor in prikupno ironijo. Prav zanimivo je, da je glasovno igranje izvedla kar ekipa programerjev v precej improviziranem studiu, zaradi česar so učinki po eni strani ceneni, po drugi pa enkratni. Ta rahločuten občutek za zabavo krasi celotno igro, vse do samega posodobljenega motorja Gamebryo (za vse ljubitelje špekulativnih dejstev: uporabljen naj bi bil tudi v prihajajočem *Civilization 4*), ki prikaže navdušujočo naklonjenost k rušenju zgradb, razbijanju pohištva in pokopavanju sovražnikov pod gromozanske kupe betona.

Freedom Force prikaže, kako je navdušenje pomembno za igro; lahko bi se spraševali o okusu avtorjev, ker so svoje junake poslali v boj s temi zgodovinskimi barabami, ali pa hvalili njihovo delo, ker so v serijo vnesli zgodovinske elemente – kakorkoli že, nikakor ne moremo zanikati, da so se projekta lotili s takšnim veseljem, da se to pozitivno pozna na končni izkušnji. Res redko se zgodi, da bi igra s praktično enakim pogonom in liki kot njena predhodnica, ponovno navdušila ali celo prekosila starejšo sestro, toda tukaj gotovo gledamo izjemo, ki potrjuje pravilo. **PCF**

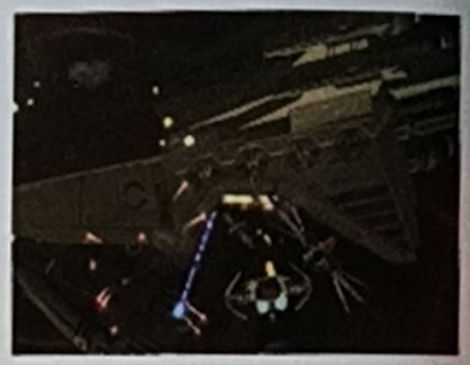
Min 1 GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Opt 2 GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo Štirje igralci, LAN ali internet

90% **PCF pravi...** "Ni ga zlobca, ki bi tem junakom preprečil popoln uspeh."

Kraljica Armadillo, ali kakorkoli se že imenuje, se ironično posmehuje frizuri Obija-wana.



Hmmm. Temu kosmatincu ne bo lahko sneti glave. Res ne.



Strelska bitka v vesolju je izvrsten uvod v misije *Episode III*.

Opazovati hudobce, ki se sesedejo v sestavne LEGO dele, je čisti užitek.

PLASTIČNA PLOŠČADNA ZABAVA

LEGO Star Wars

Kot pravi stari pregovor: akcijske ploščadne igre na temo LEGO kock ne morete soditi po njeni filmski licenci.

Založnik Eidos **Razvijalec** Traveller's Tales **Na spletu** www.lego.com/eng/starwars/videogame

Le kako naj vas prepričamo, da je *LEGO Star Wars* – igra, ki temelji na trilogiji filmov *Star Wars*, v celoti pa je postavljena v okolje LEGO – zaradi kombinacije ugank, akcije in mitologije *Star Wars* ena najbolj zabavnih iger, ki smo jih igrali v zadnjih letih? Življenje je včasih res polno presenečenj.

A gremo lepo po vrsti: LEGO je zakon. Če se s tem ne strinjate, zapravljate dragoceno fosilno gorivo z vašo zoprno navado obstajanja. Drugo, kar je potrebno omeniti: zadnji filmi *Star Wars* so bili obupni, in če se še zmeraj oklepate neumnega upanja, da bo *Episode III* kaj drugačna, ste bedak in popolnoma brezupen primerek človeške vrste. Dobro – pomembno je namreč, da že na začetku razčistimo morebitne nejasnosti.

V *LEGO Star Wars* boste podoživeli ključne trenutke vseh treh filmov (*The Phantom Menace, Attack of the Clones* in *Revenge of the Sith*) v obliki 3D ploščadne igre z enim ali dvema igralcema, a tokrat kot majhne LEGO različice glavnih likov. In moramo dodati, da so te različice neverjetno ljubke. V vsaki stopnji boste nadzirali enega od najmanj dveh likov, vsak pa je oborožen s specifičnimi veščinami in posebnimi sposobnostmi. R2-D2 lahko na primer odpira določena vrata, mladi Anakin Skywalker se lahko plazi skozi ozke cevi, Jar-Jar (ki končno enkrat nima zgolj komične vloge) pa lahko skoči više kot katerikoli drug lik. Če ste eden izmed tistih srečnežev, ki imajo prijatelja, se vam lahko ta pridruži in z vami zaigra v kooperativnem načinu. V nasprotnem primeru se bodo liki, ki jih trenutno ne nadzirate, sami branili pred morebitnimi hudobci, ne bodo pa vam pokvarili zabave s tem, da bi jih namesto vas tudi pokončali. Na razpolago imate okrog 50 likov, med katerimi so seveda najmočnejši Jediji, ki lahko uporabljajo svetlobne meče ali svoje posebne moči, povezane s Silo. Jediji lahko prav tako razstavijo in ponovno sestavijo LEGO-kocke, tako da iz zidu ustvarijo most ali iz škatle naredijo stolp, po katerem boste lahko splezali. Igra je zabavna prav zaradi partnerstva med različnimi junaki, ki za skupno dobro uporabljajo kombinacije svojih posebnih moči.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **LEGO Racers 2**
LEGO Software

>> **Mario 64**
Nintendo

>> **LEGO Rock Raiders**
LEGO Media

LEGO JE SILA

Stopnje so v glavnem sestavljene iz potovanj po čudovito realiziranih predelavah filmskih lokacij iz plastičnih kock, ki od vas pogosto zahtevajo, da "uporabite Silo" za gradnjo LEGO-kock v objekte, s katerimi boste lahko dosegli zastavljene cilje. Ta neverjetno zabavna potovanja so polna dodatnega lova, ugank, vročičnega zbiranja žetonov in napetih spopadov s sikajočimi svetlobnimi meči, ki jih boste vihteli proti prav tako srčkanim miniaturnim hudobcem. Med napredovanjem skozi stopnje boste lahko zbirali majhne LEGO "žetone", ki so plačilno sredstvo v igri. Z njimi lahko odklenete dodatne možnosti igre, kot so vijolični svetlobni meč, zmogljive pištole in celo smešni brki, ki jih lahko nataknete vašim likom. Prav tako omogočajo nakup dodatnih likov, od malega, brnečega droida, do zlobnežev, kot sta Darth Maul in Jango Fett. Občasno pa boste za nameček naleteli tudi na nekaj povsem drugačnega, kot so LEGO dirke ali LEGO strelske bitke v vesolju. Prva liga.

Na splošno igra ni preveč zahtevna, saj je očitno namenjena mlajšemu občinstvu, a naj vas ta podatek nikar ne zavede: zaradi čiste zabave, ki jo ponuja, ni namreč niti za trenutek dolgočasna. Presenetilo nas je tudi svojevrstno posmehovanje iz licence Star Wars, saj vmesne sekvence ne posnemajo znanih prizorov iz filmov, temveč iz njih velikokrat brijejo norca. Vsi deli igre pa so zasnovani v tipičnem, razposajenem načinu LEGO – ustvarjeni so z veliko domišlije, vse predmete (in celo ljudi) pa je mogoče razdreti in na novo sestaviti, tako kot prave LEGO-kocke. Če razmišljate o nakupu računalniške igre za vaše nadebudne kratkohlačnike, bi morala biti *LEGO Star Wars* zaradi domiselnih ugank, odsotnosti nasilja, preprostosti, predvsem pa huronsko dobre zabave na vrhu vašega seznama nakupov. Milajši igralci si zaslužijo, da bi bile tudi druge igre tako dobre. Pravzaprav pa tudi vsi starejši. **PCF**

Opozorilo

Sodite morda med ljudi, ki ob filmskih napovednikih zatisnejo oči?

Oh, ne! Uničili vam bomo film!

Ker *LSW* sledi zapletu nedavne filmske trilogije, vsebuje seveda tudi ključne dogodke iz *Episode III*. Če bo koga presenetil zaključek, naj povemo, da pravzaprav niso bili dovolj pozorni. Opozorili smo vas - med igranjem igre boste prepoznali ključne prizore iz novega filma.

Min 1GHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 2,4GHz, 512Gb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne

86% **PCF pravi...** "Neverjetno domiselna in ironična zabava s figuricami LEGO!"

WWW.THRUSTMASTER.COM

PERFORMANCE

SENSATION

EMOTION

V 3 različnih verzijah:

FORCE FEEDBACK za Playstation 2 ali PC

ali

WIRELESS za PC

ali

2-in-1 za Playstation 2 + PC

+ TEHNOLOGIJA, NATANČNOST, UDOBNOST!

Volan, ki je razred zase za GT avtomobile...
Enzo Ferrari volan, za PC ali PlayStation 2!
Force Feedback, Wireless ali "2 v 1 modelu":
3 različne verzije za premagovanje postavljenih rekordov in zmagovalnih časov na vseh progah in cestah!

Thrustmasterjev dirkalni volan je edini, ki se lahko primerja z obliko pravih GT volanov.
Narejen po uradni licenci Ferrari -ja.

Občuti, dihaj, bodi Enzo Ferrari™!

THRUSTMASTER®

Ferrari
Official Licensed Product

© 2004 GUILLEMOT CORPORATION S.A. THRUSTMASTER® IS A REGISTERED TRADEMARK OF GUILLEMOT CORPORATION S.A. FERRARI®, ENZO FERRARI™ ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF FERRARI S.P.A. ALL RIGHTS RESERVED. PLAYSTATION®2 IS A REGISTERED TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. PRODUCTS NOT LICENSED OR ENDORSED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALL OTHER TRADEMARKS AND BRAND NAMES ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ILLUSTRATIONS NOT BINDING. CONTENTS, DESIGNS AND SPECIFICATIONS ARE SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE AND MAY VARY FROM ONE COUNTRY TO ANOTHER.

Razgled je super, ampak kako bomo prišli dol?

MMO V POČASNEM POSNETKU

Matrix Online

Akcija s sončnimi očali, plaščem in orožjem. Z veliko orožja...

Založnik Sega **Razvijalec** Monolith **Na spletu** http://thematrixonline.warnerbros.com

Poleti daljnega leta 1999 nas je film *Matrix* držal v pesti. A potem je prišla jesen 2003 in z njo nezadovoljiv *Matrix Revolution* in grozna igra *Enter the Matrix*. Večno vprašanje: "Kaj je matrica?" je končno dobilo odgovor: "Koga sploh še zanima?" Kljub tej malodušnosti pa sta brata Wachowski dovolj močno verjela v svojo idejo, da sta že leta 2000 začela načrtovati igro zvrsti MMO. Takrat je bila ideja o svetu znotraj filmske *Matrice*, kjer se tisoči igralcev borijo med seboj v slogu najboljših odlomkov iz filmov Johna Wooja in se skupaj prebijajo skozi temačno zgodbo, zagotovo revolucionarna. A preteklo je pet let in prišla sta *City of Heroes* in *World of Warcraft*.

Kot v filmu morate najprej sestaviti profil osebe, ki ji želite poslati rdečo tabletko. Kar je zagotovo dobra ideja, hkrati pa tudi trenutek, ko se boste začeli zavedati, da sedite pred še eno igro, ki je bila prehitro izdana. V *City of Heroes* je bila izdelava lastnega lika prava igra v malem in sami smo cele ure preždeli pred računalnikom in hihitaje preizkušali vedno nove kombinacije. Tukaj si lahko izberete samo spol, frizuro, obliko telesa, obraz in še nekaj malenkosti. Takšna omejenost je nesmiselna, saj gre v igri predvsem za oblikovanje lastne osebnosti in sloga bojevanja.

Srce igre tako predstavlja drevo sposobnosti. Te sposobnosti določajo, kaj lahko počnete in kaj vam je dovoljeno uporabljati. Drevo se v osnovi razdeli v tri veje: lahko ste programer, ki lahko ustvarja navidezne stražarje, predmete in podobno; lahko ste heker, ki zdravi svoje kolege ali pošlje agresivne viruse na ostale; lahko pa ste tudi operativec, ki še posebej dobro obvlada borilne veščine ali rokovanje z orožji. Vsaka veja se deli še naprej. Operativec se lahko denimo odloči, da bo vohun in se potem specializira še naprej za metanje nožev, ali kaj tretjega. Možnosti je ogromno, nove pa pridobivate skupaj z izkušnjami. Zanimivo je, da niste omejeni na en sam razred, vendar v svoj spomin ne boste mogli stlačiti več od ene polne veje.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Anarchy Online** Funcom
>> **City of Heroes** NCSoft
>> **World Of Warcraft** Vivendi

KUNG-ŠMU

Sistem bojevanja je bil zasnovan z željo po posnemanju spektakularnosti filmske serije. Rezultat tega so boji, kakršne bi pričakovali v akcijski igri in ne v igri žanra MMO. Tu ni mahanja z mečem približno v smeri, kjer stoji sovrag. Ne, ne, tu se zapletete v dvoboj, taktično določite vrstni red udarcev in opazujete, kaj se bo iz vsega tega izcimilo. Ob izidu igre so bile na voljo zgolj tri borilne veščine: aikido, karate in kung-fu, poteze pri vseh treh pa so animirane tako fantastično dobro, da smo poskušali zbrati čim več udarcev vseh veščin, samo da bi videli, kako so videti v akciji. Do zmag boste prišli s pravilnim razporejanjem svojih potez in uspešnim predvidevanjem nasprotnikovih. Z nekaterimi akcijami odprete določene šibke točke, spet druge je mogoče izvesti, samo kadar je nasprotnik v določenem stanju (na primer omamljen). Dobra stara brca med noge deluje v skoraj vseh primerih.

Zgradbe se precej razlikujejo med posameznimi področji, vsem pa je skupno to, da je sprehajanje po njih dolgočasno. Nekaj podobnega bi lahko trdili tudi za misije, saj se ves čas ponavlja eno in isto. Vas bo pa gnalo naprej to, da boste pri opravljanju nekaterih kritičnih nalog naleteli na osebe iz filmov.

Kar zadeva zgodbo, je v času, ko ta tekst nastaja, zelo težko reči karkoli konkretnega, ker se nič konkretnega še ni dogajalo. Pri Monolith so se precej potrudili in celoten svet znotraj matrice spremenili v velikansko igrišče, kjer lahko sami sprožajo številne dogodke in izvajajo posebne trike – proti koncu testiranja beta različice so se na nebu prikazovale velike oči, oblaki so postali rdeči, ljudje so nenadoma začeli goreti in podobno. Iz tega nekoč še nekaj bo, ampak zdaj deluje celotna izkušnja preveč prazno, da bi pospravila prvaka te zvrsti, *World of Warcraft*. Kljub temu pa ljubiteljem serije ne bo žal potrošenega denarja in minut. **PCF**

Skupinske borbe so hitre, divje in se večkrat sprevržejo v masaker.

Igralci, ki se izkažejo, lahko srečajo like iz filma, kar je kul na kvadrat.

Igralni vmesnik ni preprost, se ga pa človek navadi. Druge izbire pač ni.

Min 1,4MHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D kartica, internet

Opt 2,8MHz, 1Gb RAM, 128Mb 3D kartica, širokopasovna povezava

Večigralstvo Pravzaprav samo to

79%

PCF pravi... "Zaenkrat dodelanim borbam še ne dela družbe dodelan svet. Upajmo, da kmalu."

PRVA ŠTEVILKA ŽE V PRODAJI

DISK 101 PC IGRE JE DO ROBA NAPOLJNJEN Z IGRAMI! VEČ STO UR IGRANJA!

DVD

101 PC IGRA

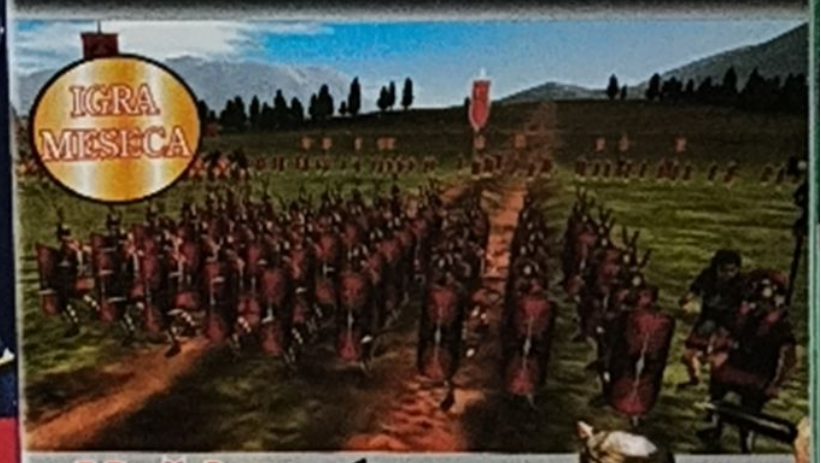
VEČ KOT 40 CELOTNIH IGER

ROME TOTAL WAR

PRISLUŽITE SI ČAST IN SLAVO V EPSKIH BITKAH

PREIZKUSITE ZDAJ!

PLUS! IGRAJTE ŠE 100 NEVERJETNIH IGER!



Več kot 40 celotnih iger!

PC DVD-ROM TA DISK JE DO ROBA NAPOLNJEN S 101 PC IGRO!

RETRO IGRANJE

PROSTO IGRANJE

1602 AD

FOOTBALL MANAGER 2005

NAJNOVEJŠE USPEŠNICE

ROME: TOTAL WAR

101 PC IGRA

PREIGRAJTE JIH ZDAJ!

PROSTANSTVA NEBA

PLOŠČADNI RAJ

SNOWY

NAZAJ V ŠOLO

TYPING OF THE DEAD

KLASIKI

BABYLON 5

VSE TO IN ŠE VEČ NA VAŠEM DISKU!

PC IGRE

PLUS! TENNIS ELBOW 2004 CHEQUERED FLAG CARNIVORES ICE AGE WOLFENSTEIN 3D CODE RED: ALIEN ARENA ACE SPEEDER RISK II

BLATNI PEKEL! 3 PROGE IN 3 DIRKALNIKI!

COLIN McRAE RALLY 05

ŠE VEČ HITROSTI ADRENALINA, IN BLATA

ČRVI SO NAZAJ! V UTRBAH!

WORMS

PREPROSTA UPORABA DISKA IN VODIČEV

NASVETI IN SKRIVNOSTI V REVIJI

POGLEJTE V REVIJO ZA SEZNAM DEMONSTRACIJ IN CELOTNIH IGER

ŠTEVILKA 1 1.250 SIT

9 771581 599078

Revija je sijajen vodič ob igranju!

101 izjemno igralna igra - razporejene po rubrikah.

REVIJI JE PRILOŽEN DO ROBA NAPOLNJEN DVD-ROM Z IGRAMI, KI VAS BODO PREVZELE!

Psihopat rad dela stvari iz papirja...

Posode z gorivom bodo eksplodirale, če jih zadenete, zato bodite pazljivi z njimi.

Vsakič, ko podrete nasprotnika, morate to javiti šefom.

SIMULACIJA SPECIALCEV

SWAT 4

Tomaž Kotnik ukaže ekipi, naj skoči skozi vrata ter postreli vse, kar ne spominja na pajke, kameleone ali stenice. On bo kril hrbte.

Založnik VU Games **Razvijalec** Irrational Games **Na spletu** www.swat4.com

Ožigosajte me za Mr. Chicken _mode_ON, ampak "rajc", ki ga doživljam ob igranju taktičnih prvoosebnih policijskih eskapad, bi lahko enačil z raje ne rečem, s čim, da jih ne dobim s krepelom po piskru, ker sem priznal, da so igre pač del mojega življenja, brez katerega ne gre, baba gor ali dol, prekleto... In igre *SWAT 4* sem se veselil kot se mulc veseli materine dojke. Miselno prežvekovanje akcije je namreč stvar, ki tako zelo manjka toliko spodobnim slovenskim plemenom, ki se pokajo preko interneta v lovu za lovorikami. V *SWAT 4* vas bo pot vodila skozi dobro premišljene stopnje, kjer boste po pravilih morali izvesti policijsko akcijo, na katero bi bil ponosen, če že ne Tom Clancy, pa vsaj bivši šef slovenske policije Marko Pogorevc.

Žal se igra prične z grdim občutkom pomanjkanja nekaterih možnosti, med njimi pa gotovo prednjači ta, da pred odhodom v akcijo ne morete načrtovati poti, kot jo lahko načrtujete na primer v seriji *Rainbow Six*. Boste že preživeli. Stopnje si sledijo ena za drugo, in možnost jih imate igrati na treh različnih težavnostnih stopnjah (ena se celo dogaja v hiši množičnega morilca, kjer pa trši oreh predstavlja aretacija njegove matere kot njega samega), pri katerih se težavnost ne razlikuje le v tem, koliko nasprotnikov in nepredvidljivih situacij več boste morali rešiti, temveč tudi po tem, da za uspešno končanje misije potrebujete večji skupni učinek. Medtem ko boste na najlažji stopnji mirne duše lahko bežečega zlikovca ustrelili v hrbet in si za to prislužili le nekaj negativnih točk, tega na višji težavnostni stopnji ne smete početi. Zatorej bo veliko počasnega premikanja, gledanja pod durmi s kukalom in oprezanja izza vogalov.

ODZIVI

Tudi umetna pamet se bo na vaše početje odzivala vedno drugače in, glej ga, zlomka, nikoli si dogodki ne bodo ravno slepo sledili. Enkrat bodo gospodje kratko malo potegnili pokalice iz hlač ter začeli s svincem nažigati po vas, drugič pa bodo tekali okrog, kričali in s tem privabili še pajdaše. Rezultat je lahko navadna klavnica ali pa ne. Sami in vaši kolegi boste morali precej časa prepričevati tiste najbolj poslušne, če se nikakor ne bodo hoteli vdati. Ja, kar skok v pisarno ali skladišče, in kričanje na slepo vam ne bosta prinesla nič dobrega, kvečjemu kroglo v čelo. Vsako akcijo je zatorej potrebno premisliti, preveriti, če ima področje več vhodov, in se odločiti za potek akcije. In v tem je tudi čar igre.

Pomiri se, draga saj je samo solzivec.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Ghost Recon**
Ubisoft
>> **Rainbow Six 3: Raven Shield**
Ubisoft
>> **Freedom Fighters**
EA

Ja, v *SWAT 4* pričakujte uporabo klasičnih policijskih orožij, ki smo jih vajeni v vseh podobnih igrah, k temu pa dodajte seveda še te in one pripomočke za "prepričevanje" zlobnežev. Na posameznih stopnjah imate na razpolago ostrostrelca, ki vam poroča o položaju posameznih osebkov znotraj stavbe, kar vam lahko pomaga pri odločitvi, kako naprej, spet drugje boste morali bolj na slepo ugibati, kaj se skriva za naslednjimi vrati, če boste želeli iz poslopja spraviti čim več civilistov. Te je potrebno vedno vkleniti in sporočiti štabu, da so pripravljeni za varen sprehod do zaklona. Dodatne točke vam prinesejo tudi pobrani dokazi, ki ponekod ležijo raztreščeni okrog, od padlih nepridipravov pa poberite tudi orožje, ki leži na tleh.

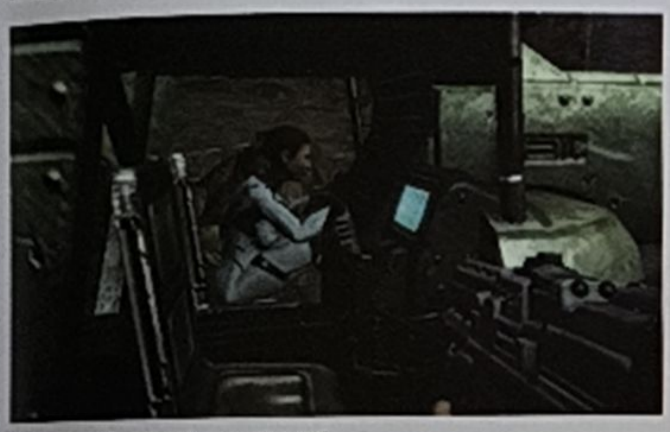
Grafika in zvočni učinki so zelo dobri, vmesnik pa zelo intuitiven in preprost, tako da do vseh ukazov, ki jih delite med akcijo, dostopate na preprost način s klikom na miško. Odpri se vam bo meni in tam boste hitro lahko izbrali ukaz, za katerega mislite, da bo najprimernejši. Jaz sem pravkar dobil ukaz, da gre tukaj za enostranski opis in ne petstranski super opis (grdo, grdo...) zatorej bom na tem mestu tole nakladanje zaključil.

Tomaž Kotnik

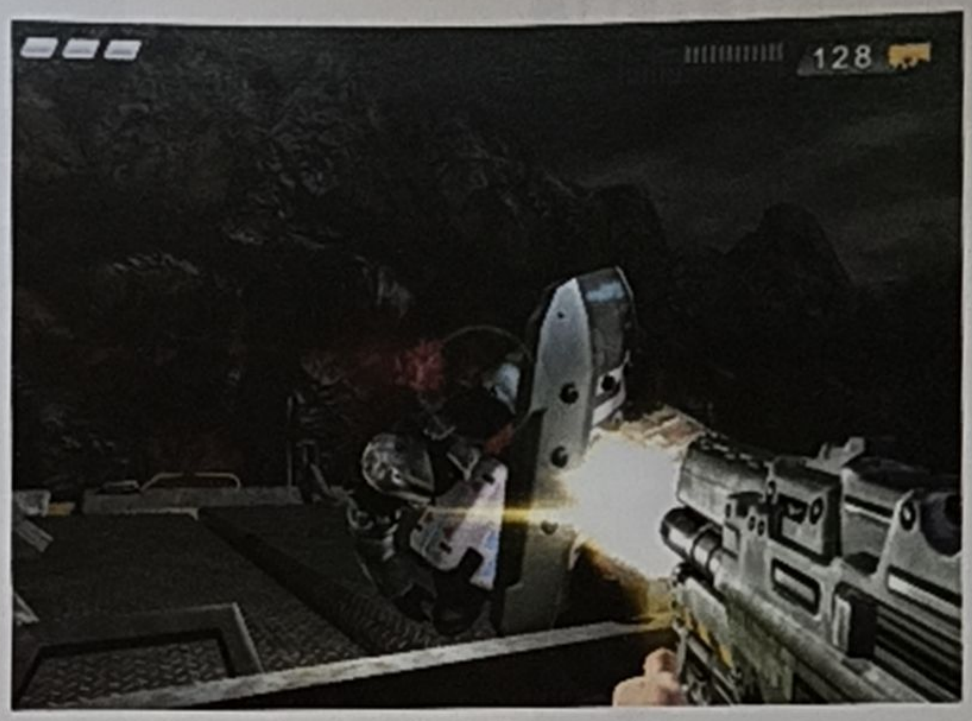
Min 1.5GHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 2.2MHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica
Več igralstvo LAN, internet

86% **PCF pravi...** "Zagotovo najboljša simulacija specialcev ta hip, ki ponuja tudi precej večigralskih užitkov."

Jaz sem to naredil... hehe... kul!



Kako sovražimo ženske za volanom!



Možnost približevanja pogleda vam bo v veliko pomoč.

POVPREČNA STRELSKA IGRA

Pariah

"Imam odlično idejo za igro." "Kakšno?"
"Igra je prvoosebna in se dogaja... v vesolju!" "Ti si genij!"

Založnik VU Games **Razvijalec** Irrational Games **Na spletu** www.swat4.com

Mogoče jih bomo dobili preko ušes, ampak dozdeva se nam, da je laže narediti dobro večigralsko strelsko igro kot pa takšno za enega igralca. S tem seveda nočemo užaliti nekaterih odličnih razvijalcev iger, ki želijo ustvariti nekaj novega in izvirnega... kako težko je narediti nekaj področij, jih cele dneve preigravati in nato popraviti dele, ki niso zabavni? Pri igrah kot je *Pariah*, pa je sistem igranja čisto drugačen, zato izdelava "enostavnih" področij ni mogoča. Za razliko od večigralskih iger tu na vsako dobro stvar med igranjem naletite le enkrat.

Pariah zelo spominja na *Unreal 2*, a se niti približno ne more pohvaliti z domišljijo, ki je odlično odigrala svojo vlogo pri obeh delih *Half-Life*, *Halo* ali pri *Far Cry*. Na kratko povedano: igra je bleda. Nekoliko manj kratko povedano: je zelo bleda. Če pogledamo samo s kakšnimi orožji so nas avtorji igre presenetili, se ne moremo otresti občutka, da smo vsa že nekje videli in s tem ne mislimo, da smo jih videli pri sosedu Carlosu. Tudi sovražniki so preveč enolični. Skozi celo igro se boste bojevali bolj ali manj proti enakim nasprotnikom, kar lahko igranje pretvori v kup dolgčasa. Moramo pa priznati, da tehnologija, ki jo ustvarja pogon *Unreal*, naredi igro res lepo. Znanstvenofantastični svetovi, po katerih se sprehajamo, so narejeni res natančno. Prst (palec,seveda) gor za grafiko!

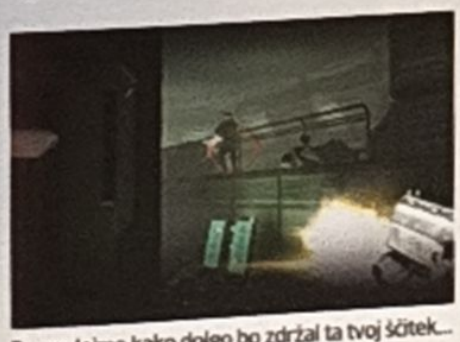
Če že govorimo o dobrih lastnostih igre, potem moramo pohvaliti tudi dobro umetno inteligenco. Res je, da je daleč od popolne, vendar se sovražniki kar spretno in pametno umikajo vašim strelom, tako da so strelske borbe kar dostojne. Ampak dobra umetna inteligenca pač ni odlična umetna inteligenca, saj na kratki razdalji nasprotniki postanejo tako rekoč žive tarče, ki ne vedo, kaj storiti. Zelo slaba točka igre pa so mesta, na katera so postavljeni ti sovražniki. Za primer si poglejmo

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Ghost Recon**
Ubisoft
>> **Rainbow Six 3: Raven Shield**
Ubisoft
>> **Freedom Fighters**
EA

"Če bi jo primerjali z zgodbo kakšnega pornografskega filma, bi verjetno užalili avtorje filma."

zlobca, oboroženega z metalcem raket, ki vas običajno ubije z enim samim strelom. Prav tega so postavili v zaprt prostor na vlaku. Če vas ubije že pri prvem srečanju, se moramo zavedati, da je nekaj šlo pošteno narobe. Prav ti isti sovražniki imajo še eno hudo napako, ki je pravzaprav tudi slabši del umetne inteligence. Pogosto ne znajo prepoznati predmeta, ki se nenadoma pojavi pred njimi. Tako da včasih izgleda vse skupaj prav nerodno.



Pa poglejmo kako dolgo bo zdržal ta tvoj ščitek...

In ko že govorimo o slabih lastnostih *Pariaha*... moramo omeniti še zgodbo. Ta enostavno nima smisla! Če bi jo primerjali z zgodbo kakšnega pornografskega filma, bi verjetno užalili avtorja filma. Osebe v igri se obnašajo, kot bi bile brez čustev. Čeprav je bilo slišati kar nekaj kritik na zgodbo *Half-Life 2*, nas je tam zaplet vsaj motiviral in dal željo po ubijanju: zlobni ljudje so napadli Zemljo! Ustavimo jih! *Pariah* pa nima opravičila za brezglavo ubijanje. Zaplet je povedan bolj ali manj skozi vmesne animacije s potrebnimi informacijami, kaj storiti v sami igri. Pravzaprav je celotna igra dokaj omejena. Ponekod pa boste imeli tudi občutek, da ste nekakšen super junak, saj se boste kar trikrat izvlekli iz hude nesreče, nikoli pa se ne boste nasmehnili in dejali samemu sebi: "Veš... to se mi pa kar pogosto dogaja." Pa ravno z zgodbo so se avtorji najbolj hvalili.

Sicer so naše roke že krvave, a lahko povemo vsaj nekaj dobrih besed. Že prej omenjena dobra grafika vas bo prepričala, da boste sedeli vsaj nekaj minut dlje pred zaslonom, ker je res odlična. Celoten svet je fenomenalen, z gigantskimi stroji in široko odprtim vesoljem. Čeprav jo še vedno lahko končamo v par dnevih, je za kanček daljša od ostalih tovrstnih iger. Prav tako ima *Pariah*, kar nekaj zanimivih načinov igranja preko omrežja, kar vas bo mogoče pritegnilo. Eksplozije so res spektakularne. Tudi punca je zelo privlačna... ampak to je že druga zgodba.

Za zaključek lahko povemo samo to, da bo *Pariah* všeč samo odločnim in predanim navdušencem nad zvrstjo in seveda tistimi, ki ljubite nesmiselno ubijanje in klanje v vesolju. Če še nimate iger, kot so *Half-Life 2*, *Far Cry* ali *Call Of Duty*, raje dvakrat pomislite, kaj je dober nakup. Če pa že imate prej omenjene igre, pa vseeno dvakrat premislite, preden sežete po *Pariah*. **PCF**

Min 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Opt 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica

Večigralstvo Do 32 igralcev

62% **PCF pravi...** "Povprečna prvoosebna strelska igra, s preveč napakami."

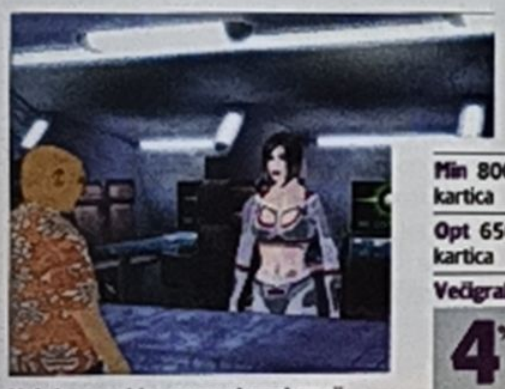
NAJSLABŠA IGRA VSEH ČASOV

Legacy: Dark Shadows

Oprosti, *Hellboy*, tvoj čas je potekel

Založnik Tri Synergy **Na spletu** www.gmxmedia.net/legacy

Potem ko smo videli *Hellboya*, *Fast Lane Bowling* in Miraza z gigantskim ječmenom na veki, smo res mislili, da smo videli vse, kar je slabega. Ampak ne. Vse, res vse, je tu šlo narobe. Od škatle, ki med lastnostmi slovesno oznanja "Nobenih vesoljcev, nobenega časovnega potovanja", med minimalnimi zahtevami pa ima zapisano 25,632 RAM. Zgodba, ki se začne med 2. svetovno vojno in nato brez prave razlage skoči na Mars v leto 2100, je na bojni nogi z logiko, smešno neumni dialogi pa se medsebojno spodbijajo. Hrošči uporabniški vmesnik oglodajo do neigralnosti, uvodna glasba pa je tako fenomenalno slaba, da boste zaradi smeha spregledali številna sesutja igre. Dejstvo, da je prišla na prodajne police, vliva upanje: dokazuje, da lahko tudi vi ustvarite igro, tudi če nimate dovolj talenta, da bi sprogramirali videorekorder.



Nekdo se nekje vsemu skupaj smeji.

Min 800Mhz, 25,632Mb RAM, 16Mb 3D kartica

Opt 650Mhz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica

Večigralstvo Nak

4% **PCF pravi...** "Zares spektakularna polomija. Vsa nečast njenim avtorjem."

RJAVEČA KOVINA

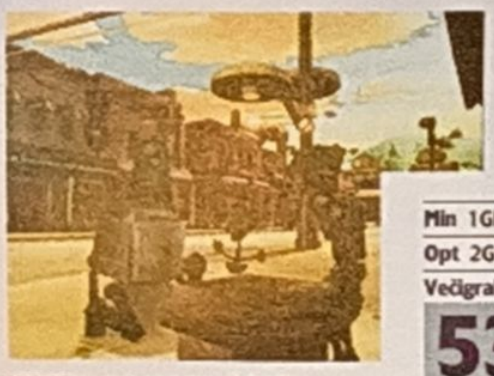
Robots

Hladni zobniki namesto srca

Založnik Vivendi Universal **Na spletu** www.vugames.com

Robotsko ime in robotska izvedba. Gre za bledo igro, narejeno po licenci ne posebej dobre risanke o kupu stereotipskih naprav, ki so brez duše v vseh pomenih besede. Nobeno presenečenje torej ni, da je isto pot ubrala tudi ta ploščadna igra, ki ji izpod pločevine niti za trenutek ne uspe pokazati srca. Občasno naletite na skoraj zanimiv izziv, ko se sprehajate naokoli in prinašate stvari, za katere pa ste nato nagrajeni s slabo obdelanimi posnetki iz risanke. Naši malčki se bodo z zadevo morda ukvarjali kakšen dan ali dva, ampak potem bo tudi iz njih izhlapelo navdušenje.

Čeprav so igre z roboti v glavnih vlogah na seznamih računalniških iger že od vekomaj, pa skoraj vse predhodnice *Robots* premorejo več razburljivosti, kar marsikaj pove o kvaliteti igre. Če že iščete nekaj kovinskega, si kupite konzervo paštete.



WD40 tu ne bo pomagal dosti...

Min 1GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Opt 2GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica

Večigralstvo Ne

53% **PCF pravi...** "Svetleča, prazna in popolnoma brez vsakega žara."

MIMOGREDE IZŠLE SO TUDI TE IGRE

Mission Barbarossa

Založnik CDV
Na spletu www.blitzkrieg.de

"Blitzkrieg" je bila posebej bliskovita vrsta taktike, s pomočjo katere so se Hitlerjevi privrženci prebili do Varšave še pred kosilom. Ko bi se le CDV držal tega zgleda za istoimensko srejo. Namesto tega so se odločili za počasno kapljanje dodatkov.

Očitno še imajo nekoga, ki mu ni zmanjkalo idej in volje za ustvarjanje novih modelov enot in podrobnih tankovskih nalog, saj je vse na enaki kakovostni ravni kot v originalu, kolikor je pač to vredno. Mi se bomo vseeno potuhnili in počakali, da se napad konča sam od sebe.

Min 700MHz, 128Mb RAM, katerakoli igra serije *Blitzkrieg*

Opt 1GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Večigralstvo LAN, internet

60% **PCF pravi...** "Še vedno eno in isto. Zeeeh."

EverQuest: Dragons of Norrath

Založnik Sony
Na spletu www.everquest.com

Če ste se lahko uprli *EverQuest II* in *World of Warcraft*, potem boste verjetno vedno igrali *EverQuest*. In zakaj potem ne bi dodali še nekaj novih stvari, da bo bolj zabavno. Gre za solidno zbirko dodatkov, kot so izboljšano upravljanje s cehi, lepša grafika in seveda za cel čeber zmajev. Vseeno pa to ne bo dovolj, da bi privabilo nove igralce.

Min 400MHz, 256Mb RAM, igra *Everquest*

Opt 1GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Večigralstvo Brez tega ne gre

79% **PCF pravi...** "Dober dodatek – *WoW* lahko še počaka."

Flight Ventures

Založnik Abacus
Na spletu www.abacuspub.com

Nikoli si nismo mislili, da bomo lahko rekli kaj takega, a kar je res, je res: to je zabaven dodatek za letalsko simulacijo. Treba je reči, da nas natančno modelirani števci, ki prikazujejo pritisk v motorju, ne nasmejijo preveč, zato smo bili posebej veseli tega paketa, ki se osredotoča na stvari, ki jih lahko počnete: iskanje morskih pošasti, reševanje ljudi, zalezovanje znanih oseb in podobno. Res za nič od tega ne bo treba storiti drugega kot poleteti na pravo mesto, vseeno pa smo srečni nečesa drugega od natančnih statistik.

Min 450MHz, 256Mb RAM

Opt 1GHz, 512Mb RAM

Večigralstvo Ne

77% **PCF pravi...** "Igralna simulacija letenja – to pa je nekaj."

ERJ 145 Pilot in Command

Založnik Wilco
Na spletu www.wilcopub.net

No, spet smo v smrtno resni zvrsti tradicionalnih simulacij letenja. O, ja. Ta je zelo dobro izdelana in obljublja prav grozljivo število podrobnosti. A še najbolj vznemirljiva stvar, ki se je iz tega rodila, je možnost, da se pretvarjate, da ste potnik, in gledate skozi okno. Sedeti na potniškem sedežu reaktivnega letala je veliko bolj privlačno od šofiranja, zato je prav škoda, da realizem botruje nesreči s smrtnim izidom, če preživite preveč časa na zadnjih sedežih.

Min 1,4GHz, 256Mb RAM

Opt 2GHz, 512Mb RAM

Večigralstvo Ne

70% **PCF pravi...** "Realistična zadeva, a boleče nezabavna."

Plemenska scena

Citat s kanala klana: "Alo, ima mogoče kdo kaj časa? Spet me je allianca 'zgankala', ko sem delal kveste..."

Morala v Azerothu je na psu

Jah, odkar je Blizzard dal zeleno luč za implementacijo sistema Honor na evropske strežnike, se nekaterim zdi, da gre vse narobe. Tisti igralci, ki že več kot mesec dni pohajkujejo po Azerothu, skorajda polno opremljeni in na najvišji stopnji razvoja lika, so to nemara komaj dočakali. Spet drugi, ki jim za igranje primanjkuje časa, bodo rekli, da je strežnik PvP (Player vs Player) napačna izbira. V veliki meri jim je "bildanje" lika po novem onemogočeno in ni malo tistih, ki se želijo preseliti na drug strežnik.

Sistem časti je zastavljen namreč tako, da igralci s pobijanjem igralcev nasprotne frakcije (Zavezništva ali Horde) dobivajo tako imenovane častne zmage nad nasprotnikom. Poleg tega se jim na poseben način obračuna tudi prispevek pri tem, torej, koliko skupne škode so določenemu liku naredili (podobno kot se pri pobijanju pošasti preračunajo točke izkušenj – siv nasprotnik vam ne da nič točk, rdeč nasprotnik pa največ). Na podlagi tega se kasneje vsak teden spotoma preračunajo točke in posledično se igralci so razvrščeni v nekakšnem vojaškem stilu od navadnih pogrešljivih vojščakov pa tja do generalov (**www.wow-europe.com**). Blizzard je klic po spopadih jasno podkrepil z nagradami, ki čakajo tiste najboljše bojevnike na koncu dolge poti klanja nasprotnikov. S tem ni bilo nič narobe, dokler ni pričelo motiti tistih, ki so v tovrstnih spopadih popolnoma nemočni. In takšnih je veliko. Pa si oglejmo nekaj situacij, pri katerih si boste lahko nabrali prepotrebne časti za spodobno igro na strežnikih PvP:

GANK

To besedo bi lahko najbolje opisali s zahrbtnim početjem, pri katerem igralec zaloti drugega igralca pri preteptanju s pošastmi, nakar ga seveda po tistem, ko je komaj preživel spopad (ali pa že vmes) nabode od zadaj, pretolče in pokasira "častno" zmago nad nasprotnikom. To je bedno in nemoralno početje, ki nima nobene zveze s kakršno koli častjo. Dalje ne bomo niti komentirali in najbolj osovražen lik te dni je "rogue" ali tat s svojim skrivanjem.

DVOBOJ

Z nasprotnikom se lahko tudi po viteško spopadete, če je le normalen. Ponavadi se to zgodi, kadar se dva nasprotnika ali dve skupini njih srečata na kakšni poti do tega ali onega mesta. Fantje razjahajo in se spopadejo. Pošteno, čeprav se dvojica lahko zmeni tudi drugače. V večjih skupinah je pač vedno nekdo, ki prevzame pobudo in ima mogoče zaradi tega prednost.

VPAD

Gre za napad na mesto ali teritorij nasprotnika. Govorimo o spopadih večjega obsega, kjer se lahko 40 igralcev poveže v skupino in odvihra nad sovraga, se spopada z branilci mesta in nemara odseka poglavarjevo betico. V prvih dnevih po tem, ko so na evropske strežnike vpeljali častni sistem, se je našlo kar nekaj igralcev, ki so se ob koncu vikenda ponašali s preko 2.000 častnimi zmagami nad nasprotnikom. Starši (če po kakršnemkoli slučaju berete te vrstice) predlagamo vam, da popazite na duševno stanje svojih otrok, tovrstno pretiravanje zna prinesti veliko negativnih posledic. To preprosto ni normalno.

Razvijalci so že na obširno odgovorili na vse klice po spremembi tega sistema, ki je na prvi pogled resnično nepošten do večine igralcev, po drugi strani pa vpelje v igro dovolj adrenalina, da še bolj pritegne. In pritegnejo obljubljene nagrade na koncu poti in še kaj. Čeprav 12 stopenj nižji lik niti v sanjah ne bo premagal napadalca, pa ostaja upanje, da se bo nekaj stvari le spremenilo. Ideja: če bi bili spopadi omejeni le na največ tri ali štiri nižje stopnje lika, bi bila slika popolnoma drugačna. Počakajmo še na sistem Battlegrounds, pa bomo videli, kako znosno bo v prihodnje. Videti je obetavno.

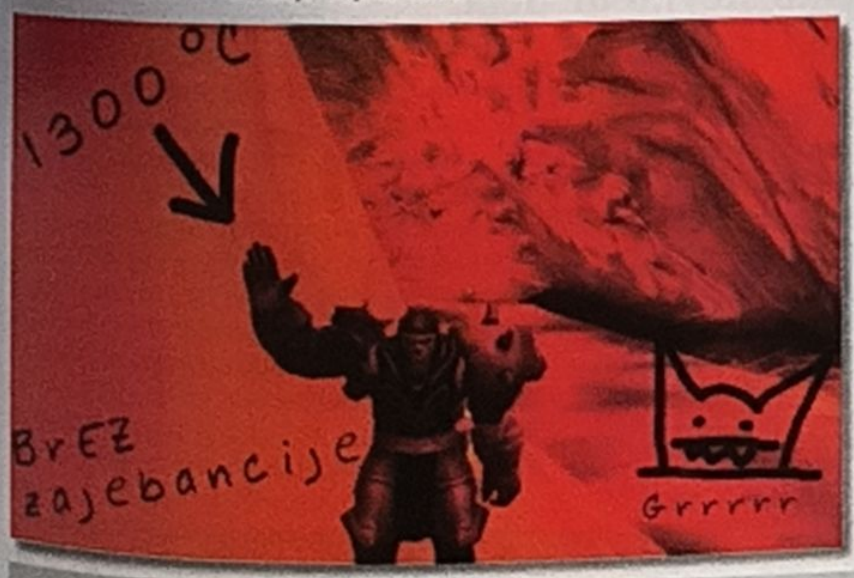
DNEVNIK W.O.W.

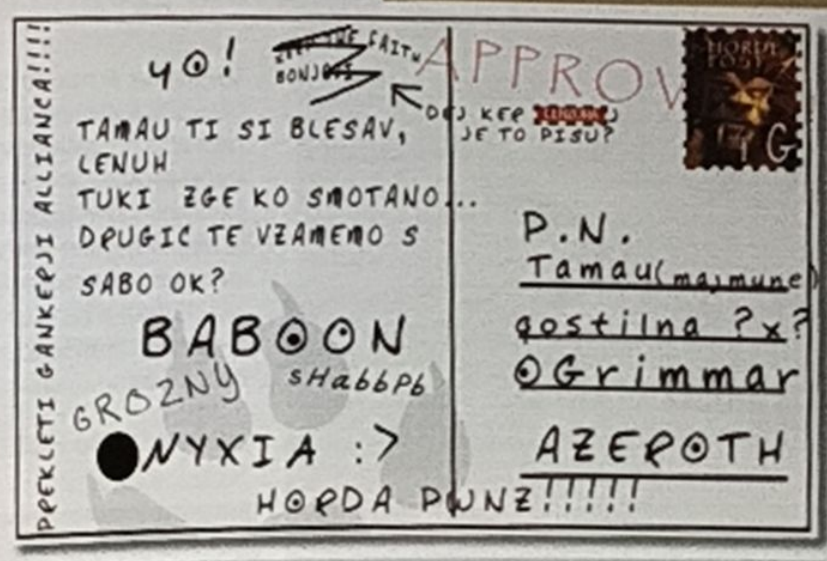
Prigode viteza Baboona

in njegovega oprode Tamauga

19. maj 2005

"Odkar nas je stari vpoklical v vojno si z ekipo še nismo privoščili dopusta sploh. In ko smo v Ogrija dobili ponudbo iz potovalne agencije v Ratchetu, nismo oklevali niti za trenutek. Na letaku je pisalo SONCE, VODA, ZRAK, SVOBODA... okej, vse lepo in prav, do trenutka, ko se je ta naš dopust pričel. Očitno nas imajo tiste male goblinske pokveke za nepismene debile, saj je bilo celotno potovanje en sam nateg, mi pa smo dejansko izpadli debilni. Tamau je bil seveda tako pijan, da je zamudil na ladjo, tako da smo odpotovali brez njega. To ga bo ob priliki stalo nategnjenega ušesa, goblins pa presekane riti, ko se vrnemo nazaj. SONCE za njih ne pomeni tiste krogle na nebu, ampak vročino, ki se sprošča na njegovem površju. Vodič nas je namreč popeljal v zadevščino Blackrock Depths imenovano, kamor SONCE nikoli ne posije in je vroče kot v peklu. VODA = lava, staljeno žareče kamenje, ZRAK = žvepleni plin, ki nas tiši na dolgo potreba. SVOBODO pa v tem trenutku vidimo le v tem, da si odparamo betice z mojim žepnim nožkom ali poskusimo pobegniti z mehansko kuro. Sem pa pisal karbico Tamaumu, naj pride za nami sem, češ kako zelo se nam godi... si bo že zapomnil tisto njijo pašteto in dva litra ruma, voluhar..."



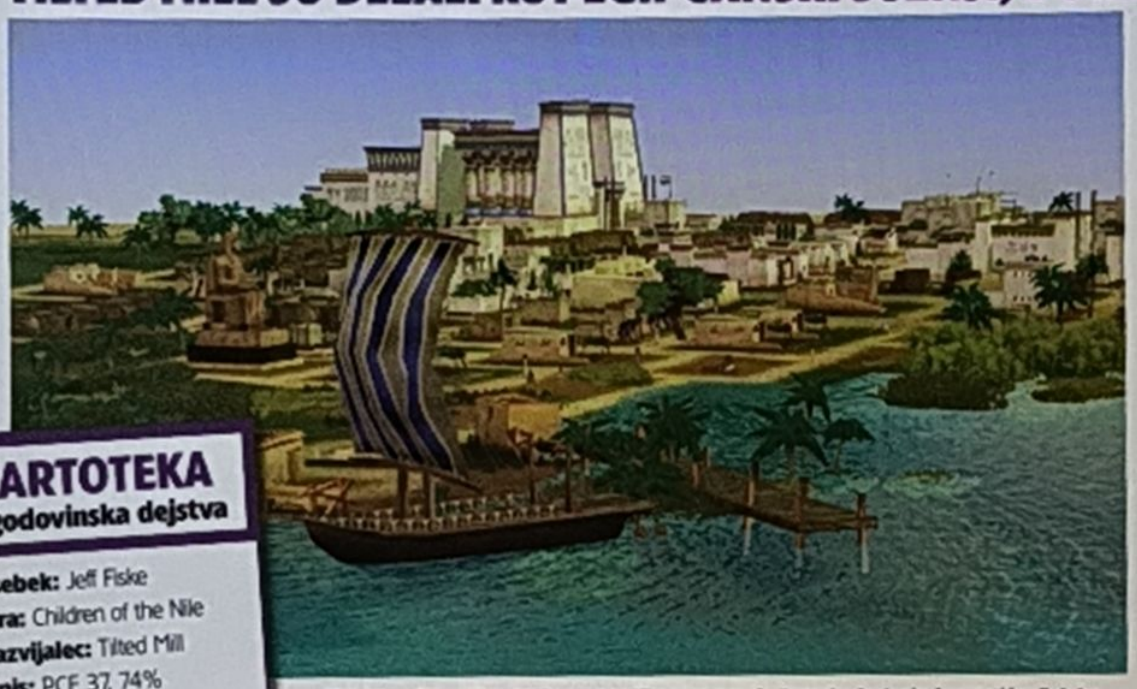


(SLOfaca) prvaki Open Cupa

In končno se je zgodilo še tole, bo nekdo pripomnil in ostal živ. Pleme (SLOfaca) je po vseh letih obstoja zmagalo v tekmovanju Open Cup (druga divizija), ki ga prireja spletni portal Clanbase (**www.clanbase.com**). Gre za drugi največji klanski uspeh naše scene, z višjo lovoriko se lahko pohvali zgolj klan Lethality, ki je pred letom zmagal v tekmovanju *Unreal Tournament* in v prvi diviziji. To je že tretje priznanje, ki si ga je pleme prislužilo v igri *Urban Terror* – prvemu mestu na tekmovanju Urban Terror 2vs2 ter tretjemu mestu v pokalu Q3A UrT CTF Sun Cup 2004 se je torej pridružilo še prvo mesto v pokalu Q3 UrT OpenCup Spring 2005. Pošteno.

PogledNazaj

TILTED MILL SO DELALI KOT EGIPČANSKI SUŽNJI, DOKLER NI BILA DOKONČANA



Children of the Nile nam je omogočil spoznavanje "zgodovinske in fantastične" dobe.

Mirno opazovanje življenja na obrežjih Nila je eno izmed večjih radosti v igri.

KARTOTEKA
Zgodovinska dejstva

Osebek: Jeff Fiske
Igra: Children of the Nile
Razvijalec: Tilted Mill
Opis: PCF 37, 74%

Da se priljubljene in čislane igričarske ekipe občasno razidejo, je naravno dejstvo v življenjskem krogu razvijalskih ekip. Tako je bilo tudi s Sierrinim Impressions in Chrisom Betricem, vodjo projekta *Pharoah*. Sčasoma je kot Don Kihot odkorakal in ustanovil lastni studio Tilted Mill. Prvi možakar, ki ga je zaposlil, je bil Jeff Fiske, ki je zasedel mesto vodilnega oblikovalca, sicer pa je znan kot pravi igričarski veteran – delal je recimo na *Lord of the Realms III*. Z njim smo se usedli, da bi se pomenili, kako je bilo mahati z bičem med poskusom dviga zidu v zvrsti upravljalskih strategij za še nekaj vrst zidakov.

"Naredili smo osnutek za *Children of the Nile* in naše duhove je najbolj burila misel o tem, kaj bo 3D grafika prinesla temu žanru," razlaga Jeff. "Najprej viden element igre je, da imamo namesto običajnega izometričnega 3D pogleda močno predelano različico grafičnega srčka *Empire Earth*."

Kaj so si želeli, da bi igra bila? "Ne preveč vojaško usmerjena pustolovščina, ki je ni težko igrati, ki izgleda resnično dobro in ki pridobiva na težavnosti vzporedno s tem, kako dobro jo poznate," pravi Jeff. "In na tem smo gradili. Ogledali smo si vse zgodovinske stvari, ki smo jih želeli zajeti, ter ključne sestavine, ki simulacijo grajenja mesta naredijo zabavno."

Dobro, povsem osnovna misel, a zakaj ravno Egipt? Očitno gre za vprašanje, na katerega so že imeli pripravljen odgovor. Chris pravi: "Egipt je za vse," in Jeff dodaja: "Različnim ljudem predstavlja različne stvari. V ZDA se o njem učijo že zgodaj v osnovni šoli. Razstave še vedno krožijo po vsem svetu. Je oboje – in tukaj je zmagovita formula za igre – zgodovinski in fantastičen. Okrog njega se pleteta magija in skrivnostnost, ki sta se zahvaljujoč znanstveno-fantastičnim filmom v našem času samo še okrepili. Tukaj je res toliko zgodovine, ki ob različnih časih in v različnih krajih pomeni različne stvari za različne ljudi."

"Želeli smo imeti tekoč Nil – in naredili smo ga. Raste in pada... in to je zahtevalo gromozansko število ur dela."

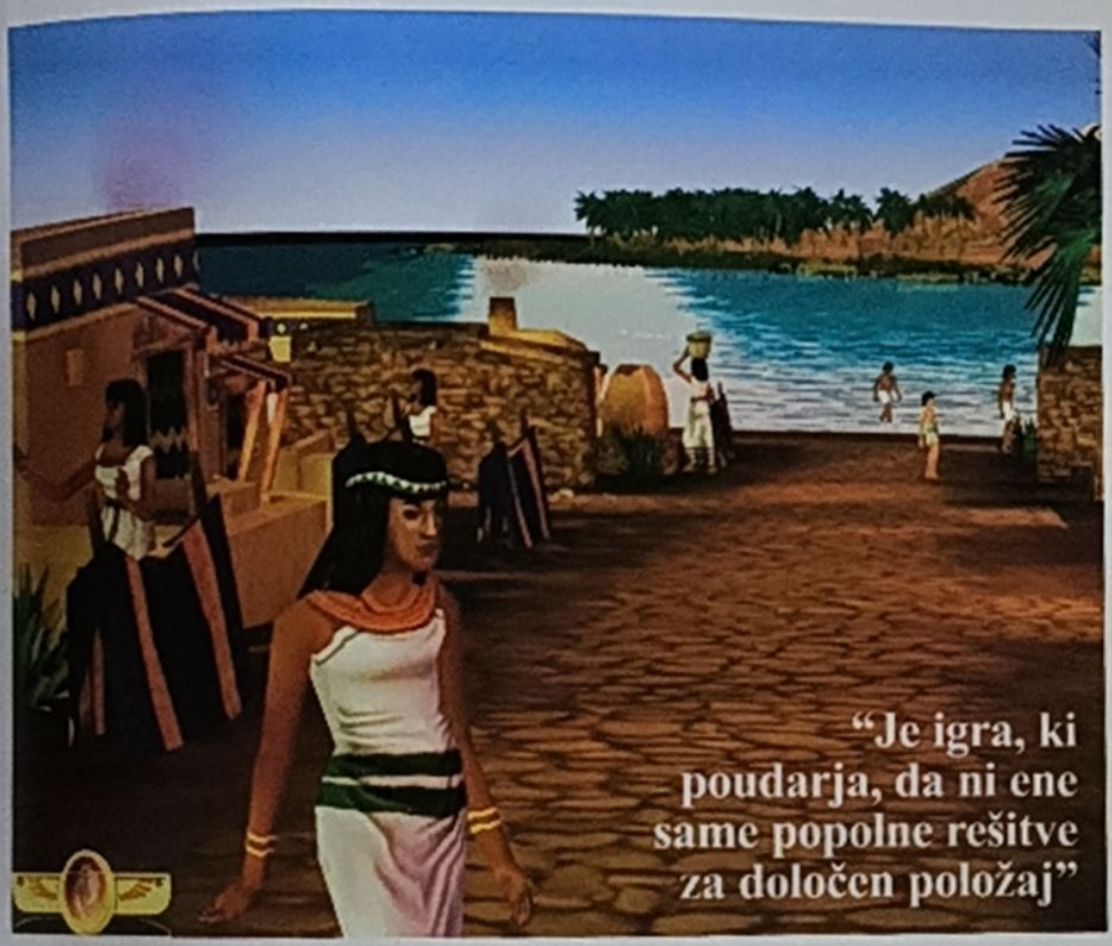
Nihče ne dobi mojih kock sladkorja. Vse so moje!

HOČEM SVOJO MUMIJO

"Oblikovalcem je zato igra omogočala, da so vključili svoje lastne male svetove in nihče ni mogel reči da je to narobe, saj se v zgodovini zlahka najde dovolj gradiva, ki podpira njihove trditve." Ta svoboda je najpomembnejša. *Children of the Nile*, postavljena v 21. stoletje, bi jo v celoti izgubila. "Če vzameš za podlago sodoben čas, je tu toliko stvari, ki jih ne moreš prilagajati. Če nekdo reče: 'Avtoceste niso urejene tako,' se temu ne moreš zoperstaviti," pravi Jeff. To obdobje je torej hkrati dovolj megleno, da so se lahko z njim na tak način poigravali, kot tudi do takšne mere konkretno, da je vsakomur znano, kako so stvari v tistem času delovale. "Igra za celotno človeštvo – podobni občutki kot pri *Age of Empires* ali *Civilisation* – ko lahko vse zgradimo iz skorajda popolnega nič. Začneš s preprostimi nabiralci in lovci ter opazuješ, kaj lahko iz tega narediš," razmišlja Jeff. Seveda pa je opiranje na Nil predstavljalo eno posebno težavno stvar za simuliranje. "Nil je sam po sebi predstavljal zajeten izziv," razlaga Jeff. "Želeli smo imeti tekoč Nil – in naredili smo ga. Raste in pada... in to je zahtevalo gromozansko število ur dela. Morda bi se celo dalo razpravljati, ali je bil ves ta trud z nič kaj bombastičnim dokončnim doprinosom k celotni izkušnji sploh upravičen... toda težko je narediti igro o življenju ob Nilu brez same reke Nil."

Začeti s povsem končanim pogonom je bila zagotovo prednost, toda po drugi strani je bilo srce staro štiri leta, kar je pomenilo, da je potrebovalo več kot le nekaj popravkov. "Jasno je, da smo naredili nekaj celovitih izboljšav," se zasmeji Jeff, "toda dejstvo, da imamo pred sabo delujoč izdelek brez večjih napak in z zunanjo bazo podatkov, s katero smo ga lahko nadzorovali, se je izkazalo za zelo koristno. Zahvaljujoč temu smo lahko zelo hitro spreminjali predmete, in to brez vključevanja programerjev." Jeff verjame, da je tako zgodaj delujoč prototip pomenil podlago za bolj otipljivo in vizualno igro, saj so ves čas vedeli, kako bo določen element igre doživljal igralec, kar je precejšnja razlika od siceršnjih precej abstraktnih konceptov.

Zgodnje posedovanje potrebne tehnologije jim je prav tako omogočilo, da so se lahko takoj osredotočili na dejansko gradnjo zapletenega, tesno povezanega ekonomskega sistema, najpogostejšo pogubo strateških iger. "Tukaj ne gre kot pri strelskih igrah, kjer ustvariš hodnik, vanj postaviš pošast in že imaš izdelano bistvo," vzneseno razlaga Jeff. Pri strategijah dejansko nimaš igre, dokler vse sestavine ne delujejo točno tako kot morajo. "To velja tudi za simulacije grajenja mest," dodaja Jeff. "Če v tovrstnih igrah – zato so te tako edinstvene – pogledaš le majhen delček mesta, se ti sploh ne zdijo tako zelo zanimive. Kar jih naredi osupljive, je razsežnost celotnega



Tukaj se najdejo ljudje vseh oblik in vrst. Mi smo naleteli na grde.

mesta, dejstvo, da je vsaka oseba na svoj način posebna, zavedanje, da ima vse svojo zgodovino. Vsi ti podatki in prostranost pričarata občutek resničnosti." A, zgodnjemu začetku zaradi izdelanega pogona navkljub, je šlo za precej počasen napredek. "Vsesplošna dinamika se je pojavila šele tik pred izidom," pravi Jeff. "Uspelo nam jo je predstaviti in nakazali smo kaj vse bi še lahko bilo, toda popolnega občutka še ni mogoče dobiti."

LJUDSKA PROBLEMATIKA

Glavni problem, s katerim so se soočili, pa ni bil toliko programerski, kot družbeni, če ne že kar gospodarski. "Mislim, da vam bo vsak, ki se ukvarja s programiranjem, potrdil, da je poustvarjanje naravnega obnašanja precej težja naloga kot mučenje kopice števil," tarna Jeff. "Imamo na primer igro, ki nima splošne valute. Nobenega denarja. Igralec ne zbira zlata ali česa podobnega, toda ljudje trgujejo s svojim delom in hrano. To je zgodovinsko točno, toda tudi zelo, zelo težavno dobro vpeljati v igro. Podobno velja za ustvarjanje navideznega obnašanja ljudi in večanje kompleksnosti problemov, s katerimi se igralec sreča vzporedno z večanjem populacije. Zveni resnično vznemirljivo, toda ne gre za stvari, ki bi jih zlahka dosegli. Vse mora delovati prav na makro in mikro ravni."

"To so tiste osnove, zaradi katerih je *Children of the Nile* edinstven," je prepričan Jeff. "To je nekako tako kot vzgajanje mačk. Vsaka oseba v igri se zjutraj zbudi in se sama odloči, kaj bo storila za svoje lastno dobro. Edina stvar, ki jo lahko narediš ti, je, da poskusiš ustvariti pogoje, v katerih bodo čim bolje uspevali." Ravno to osredotočenje na prebivalstvo in poskus vključevanja zmešnjave, imenovane življenje, je *Children of the Nile* ločilo od množice ostalih simulacij grajenja mest – in hkrati so to stvari, na katere je Jeff najbolj ponosen. "Nekateri ljudje imajo z igro probleme, ker želijo skozi njo zdrveti. Ko se malce ustavijo in jo začnejo obravnavati kot simulacijo ljudi in družbenega sistema v davni zgodovini, pa se v njihovih glavah prižge luč in igro doživljajo skoraj kot igranje vlog. In kar naenkrat gre vse bolje od rok. Ta oseba protestira zoper nekaj? Torej? Jaz sem faraon. Ne zmenim se zanj. Naredil bom, kar mi pač ugaja." *Children of the Nile* je igra, ki poudarja, da ni ene same popolne rešitve za določen položaj, temveč le vaše želje in prioritete.

"Če bi morali vse skupaj narediti še enkrat, bi verjetno poskrbeli za nekoliko več odzivov sveta na igralčeve poteze ter igralca samega potisnili po družbeni lestvici nekoliko navzdol, da bi ga umaknili od splošnega okolja v igrah, ki ga vedno naredi za popolnega in vsemogočnega," nam Jeff zaupa, ko ga povprašamo po morebitnih obžalovanjih. "Toda v tej igri je del zabave ravno to uravnavanje nereda in odločanje, kdaj boš nekaj popravil in kdaj tega enostavno nočeš narediti." **PCF**

Moje vrste ljudje

Jemanje časa za razmislek...

Ja, gre za simulacijo ljudi, človeške družbe. Toda na katero igričarsko skupino ob igri Jeff najprej pomisli? "Igre vidimo kot precej primerno za praktično vse starostne skupine," razglablja. "Bolj pomemben je način razmišljanja. To je izkušnja za nekoga, ki mu ne gre samo za adrenalinsko divjanje, ampak za miroljubno potovanje skozi čas. Morda ga zanima Egipt ali strategije ali simulacije grajenja mest, ga pa ne zanima akcijski užitek v večigralskih spopadih mož na moža. Zavedamo se, da je tam zunaj precej več ljudi, ki iščejo hiter užitek v nečem, toda mislimo tudi da... no, navsezadnje to delamo že 10 let, torej mora biti tudi kar nekaj igralcev, ki uživajo ob sedenju in razmišljanju o situacijah, ki jih popeljejo v povsem druge kraje. In tam lahko ustvarijo nekaj svojega, edinstvenega – naše klepetalnice podpirajo to razmišljanje."

DNEVNIK Razvijalcev

Oboževalci so prvi, pravi Owain Bennallack, glas internetne skupnosti.

Z določenega zornega kota – mogoče z zornega kota vznemirjene mlade filmske igralke, ki nespodobnim spletnim stranem z njenimi neokusnimi slikami iz zgodnjega obdobja, ko si je morala še sama plačevati najemnino, prav zagreto pošilja sodne prepovedi – internet izgleda kot velikanski klub oboževalcev. Pomislite na vse tiste strani, ki vas 24 ur na dan oskrbujejo z novicami o vaših najljubših igrah, potem so tu roji zavzetih mladcev, ki delajo predelave iger, se po klepetalnicah prepirajo o njihovih najljubših naslovih, poveličujejo posamezne izdelke in se nasploh obnašajo kot veličastni vitezi v službi nekega oddaljenega, dobrohotnega igričarskega boga, ki ga zagovarjajo.

Najboljši oboževalci so fanatični, zvesti in neskončni zagovorniki tvojega izdelka. Gotovo gre za učinkovitejše reklamiranje kot še tako udarne oglaševalske akcije in, kar nikakor ni zanemarljivo, je skorajda brezplačno.

Raziskava Biowara, razvijalcev *Neverwinter Nights* in *Baldur's Gate*, je razodela, da je najpomembnejše vprašanje, ki ga lahko zastaviš kupcu, ali bi ta izdelek priporočil svojim prijateljem. Če je odgovor nikalen, pojdi in si poišči še eno običajno dnevno službo. Ustno širjenje mnenja, pa naj bo hvala ali graja, je najmočnejše oglaševalsko orodje tam zunaj.

Bioware je internetne klepetalce razdelil v štiri skupine: vplivni zagovorniki, vplivni kritiki, sodelujoči kritiki in potencialni kupci. Zdaj trošijo milijone, da bi podprli svoje vplivne zagovornike, ki bodo "prodali" igre potencialnim kupcem in kolikor se da zmanjšali škodo, ki jo povzročajo goreči kritiki (prefinjeno seveda in ne s poklicnimi matiji, ki bi pljuvalce čakali za vogalom). To zahteva izjemna vlaganja v gradnjo spletne skupnosti: Bioware pravi, da na straneh njihovih skupnosti ves čas dela od 15 do 25 ljudi. Pazite: ti ljudje ne delajo iger, oni ustvarjajo le povezavo s kupci.

Razvijalec očitno meni, da se mu bo na koncu pod črto izplačalo. Seveda sami verjetno ne boste imeli na razpolago plačane 20-članske ekipe promotorjev, toda če boste želeli svoj nizko proračunski projekt spraviti na radar interneta, vam verjetno ne bo pretežko najti nekaj ljudi, ki bodo žrtvovali par ur tedensko za ustanavljanje skupnosti. In nato bodo oboževalci delali za vas zastonj. Toda preden bodo to storili, boste tako skupnost morali zgraditi.

Owain je urednik revije Develop.

NOVA ŠTEVILKA ŽE
v prodaji!

Reviji je priložen CD-ROM
z video vodiči, vtičniki
in preizkusnimi programi

PRVA RAZSTAVA FOTOGRAFIJ BRALCEV REVIJE DIGITALNA KAMERA!

DigitalnaKamera
revija za digitalno fotografijo

Maj - Junij 2005
Številka 10

Črno-bela fotografija

KAKO NAREDITI KRAJINSKE, PORTRETNE IN REPORTAŽNE POSNETKE

- Dramatični posnetki s pravilno osvetlitvijo
- Osnovne tehnike za digitalne kompaktne in zrcalno-refleksne fotoaparate
- Enostavni triki v Photoshopu

NOVICE IN REPORTAŽE

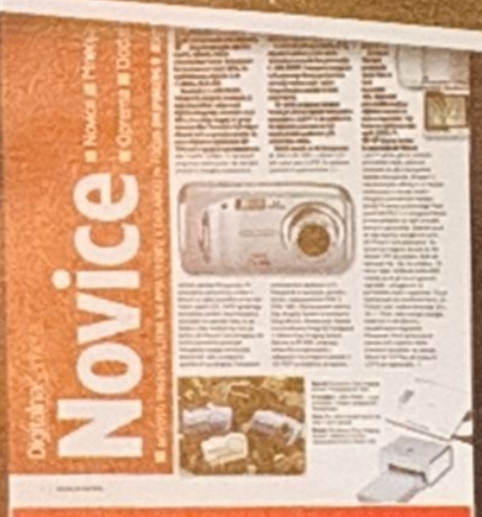
Z največjih svetovnih fotografskih sejmov, dogodkov in razstav ter foto seminarjev v Sloveniji

TEHNIKA
OBVLADAJTE NASTAVITVE ISO
PLASTI V PHOTOSHOPU: E-RAZGLEDNICE
TONIRANJE
TISKANJE - POSKUSNI POZITIV
POZIRANJE PAROV
KAKO UPORABLJATI FILTRE
IN ŠE VELIKO VEČ...

PRVI OPIS!
NIKON D2X
94%
STRAN 74
IN ŠE 5
OPISOV IZJEMNIH
FOTOAPARATOV

V rubriki opisi spopad štirih najnovejših digitalnih zrcalno-refleksnih in dveh kompaktnih fotoaparatov.

Nadzor nad vrednostmi ISO je eden ključnih dejavnikov za osvetlitev posnetkov. Predstavljamo ga do podrobnosti.



Novice iz največjih sejmov s področja fotografske tehnologije v Evropi.

Črno-bela tehnika je ena osnovnih tehnik fotografiranja, ki je v razmahu digitalne fotografije doživela preporod.

V rubriki Tehnika razlagamo kako zbledelim fotografijam vdahniti kanček topline, in kako izdelati e-razglednice...

VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str.74 System Mechanic 7

str.78 Oblikovanje sob s FloorPlan 3D

str.79 Popolna fotografija

str.80 Do konca navite vašo grafično kartico

str.82 Ustvarite neverjetne 3D logotipe s Xara 3D

str.83 Skrijte svojo prisotnost na spletu

str.84 Urejanje videa s 3D Edit

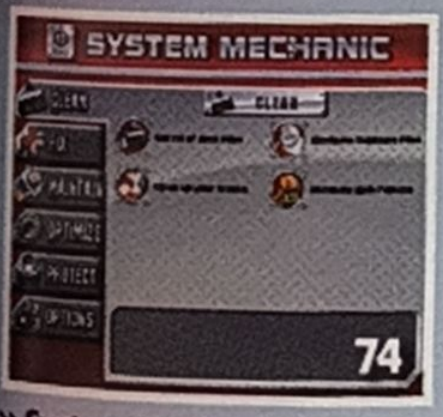
str.86 Administratorstvo v sistemu Linux

str.87 Urejanje fotografij

str.88 Oblikovanje spletnih strani s Fusion 7

str.90 V mreži hekerjev

str.94 Vprašajte Gregorja

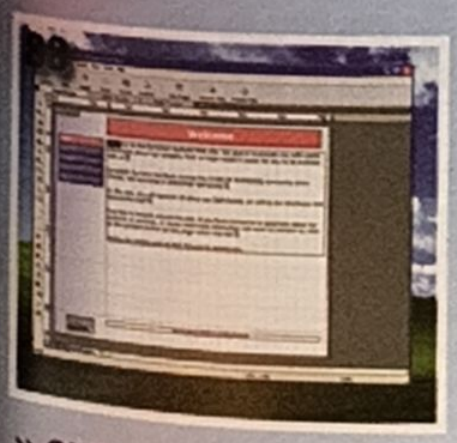


» System Mechanic 4

Odličen skupek orodij za vse težave vašega računalnika. Pospešite delovanje, počistite neuporabne datoteke, zavarujte se pred spywarom... Za pravega mehanika ni nobenih ovir.

» Navijanje grafične kartice

Ključna komponenta pri igranju iger je grafična kartica, zato se bomo pri iskanju večjega števila slik na sekundo lotili navijanja prav te. Programi na našem disku vam bodo v veliko pomoč.



» Oblikovanje spletnih strani s Fusion 7

Če se postavljanja lastne spletne strani niste lotili samo zaradi strahu pred kodo HTML, potem zdaj nimate več. *Fusion 7* je drugačen, preprost in hiter.

» V mreži hekerjev

Spoznali vas bomo še z eno luknjo, skozi katero hekerji zadnje čase kar pogosto zlezejo – z vašim e-poštnim nabiralnikom. Spoznajte metode, s katerimi se boste zares dobro zavarovali.

Nekatere nadloge ogrožajo vaš PC brez človeškega sodelovanja

Tolpe so lahko kul zadeva - spomnite se na primer na Bloodhound Gang. Vendar večina tolp ni take vrste. Nekatere med njimi so tako zloglasne, da z njimi ne bi mogel obračunati niti Umazani Harry. To so Slabe tolpe. In kako bi se počutili, če bi vam povedali, da je tudi vaš PC član enako nevarne tolpe? Ja, tudi to je mogoče.

INVAZIJA TROJANCEV

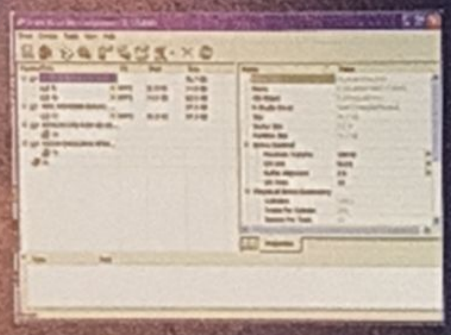
To je fraza, ki najpogosteje zaigra na ustih zaskrbljenega vodje računalniškega oddelka, takoj za: "Ne, preprečili smo dostop do te strani, ker bi vam lahko dejansko celo koristila." Trojanski konj poveže vaš PC v omrežje podobno okuženih računalnikov, katerih skupno procesorsko mišico izrabljajo hekerji v svoje malopridne namene. Koncept sam po sebi ni nov, njegov porast pa je vse bolj zaskrbljujoč, kot kaže tudi nedavno izdano poročilo projekta Honey Net (www.honeynet.org)

DOBRODOŠLI V BOTNET

Z uporabo računalnikov za vabo, ki beležijo vse aktivnosti hekerjev in opazovanjem kanalov IRC, kjer so nadzorovani, smo dobili sliko modernega "Botneta" - omrežja avtomatiziranih groženj. In ne, prav nič rožnata ni. Obstaja namreč več kot 100 aktivnih botnetov, nekateri med njimi pa imajo tudi več deset tisoč članov. Kar je ogromna tolpa, ki išče težave.

OMISLITE SI POŽARNI ZID

Kaj storiti? Ukrepajte in se zavarujte! Sami sicer velikokrat pridigamo o tej temi, a bomo povedali še enkrat: požarni zid je več kot nujno potreben. NUJNO POTREBEN. Service Pack 2 ima sicer vgrajenega, lahko pa si omislite tudi drugega - če naključno izberemo ime - *ZoneAlarm*. Bodite pozorni. Saj menda ne želite, da bi Umazani Harry vlomil vaša vhodna vrata in uničil vaš PC.



Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Delavnica

Mehanik sistema

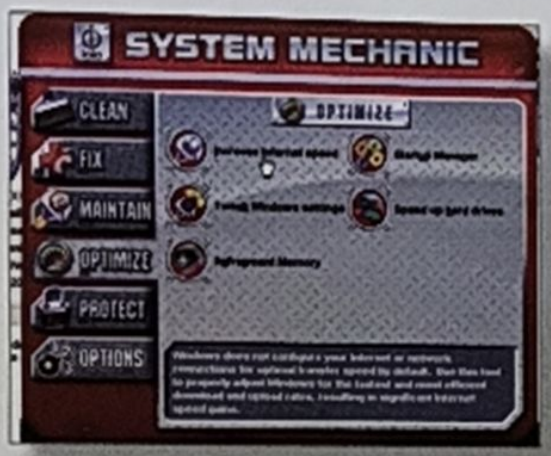
Gregor Mraz obleče svoj prevelik delovni pajac in razglablja o pomenu francoza

Vaš PC je v marsičem podoben avtomobilu. Ima štiri kolesa, menjalnik, volan, cestnina pa je veliko predraga. Dobro, morda res ni preveč podoben avtomobilu, kljub temu pa imata nekaj skupnega: oba delujte neprimerno bolje, če si vzamete čas, da zanju lepo skrbite. Če preživljate čas z glavo pod pokrovom motorja, in skrbite, da stvari delujejo, kot je treba, lahko pričakujete optimalno delovanje. Če tega ne počnete nikdar... no ja, pričakujete lahko, da se bo delovanje upočasnilo, iz vašega ljubljenčka pa se bodo pričeli valiti ogromni oblaki mastnega dima, preden bo nenadoma zavil s ceste in zgrmel z roba pečine. Hmm... zadnji stavek se menda spet nanaša na avtomobile. Se opravičujemo.

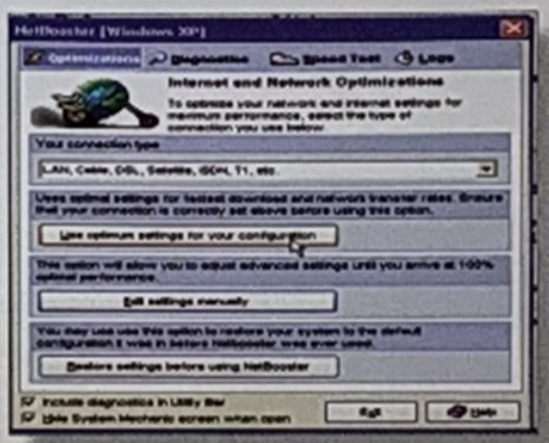
Problem pri vlogi mehanika pa je, da se morate najprej naučiti, kako mehanika sploh igrati. Veliko opravil, s katerimi lahko vzdržujete svoj PC v dobri kondiciji, je v osnovi grozno dolgočasnih. Brskanje po registru za

Optimalne nastavitve

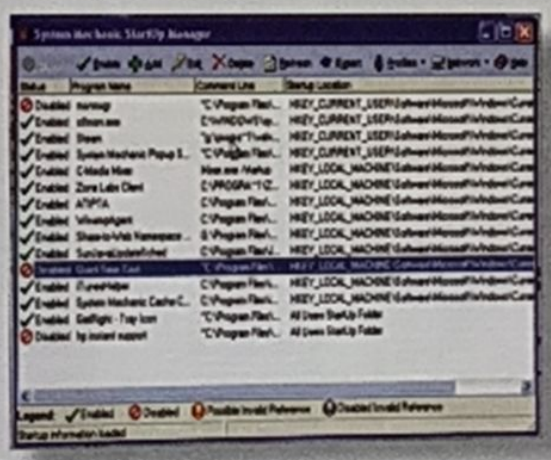
Pozabite Transformerje – resnični junak je *System Mechanic*



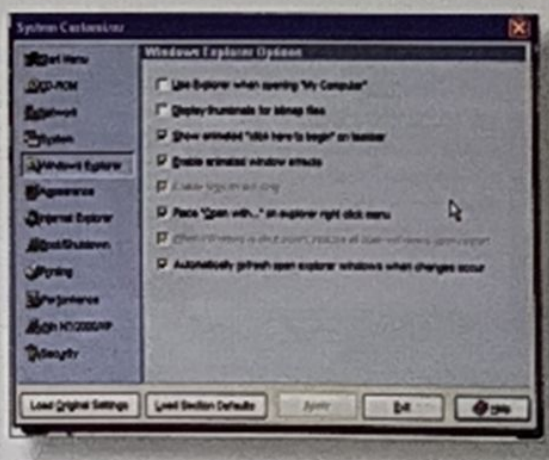
1 Vaš PC je neverjetno zmogljiv kos opreme. Vendar pa ga verjetno ne izkoriščate v največji možni meri zaradi majcenih škratov, ki se ponoči priplazijo v vašo sobo in spremenijo vaše nastavitve na "zanič". Meni **Optimise** vsebuje orodja, s katerimi lahko to težavo odpravite.



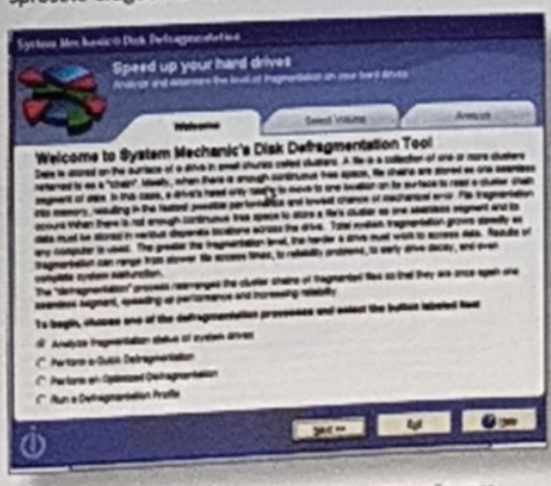
2 Izberite **Increase Internet Speed** in odgovorite na osnovna vprašanja o vaši povezavi. Tukaj lahko s preprosto izbiro **Use Optimum Settings** *SM4* uveljavi tiste spremembe, ki se mu zdijo najbolj primerne. Za pravilno delovanje je potreben ponovni zagon, s testom hitrosti v istem meniju pa lahko preverite, koliko hitrosti ste pridobili.



3 Je vaš sistemski pladenj napolnjen s sedem tisoč programi, ki so se odločili, da so tako pomembni, da si lahko prisvojijo polovico vašega pomnilnika? S **Startup** lahko onemogočite vse, česar bi se radi znebili. Izberite možnost, pritisnite **disable** in sprostite dragocene vire.



4 **Tweak Windows Setting** je zajeten skupek orodij, ki vam omogočajo dostop do številnih skritih nastavitev Windows, kot so samodejna prijava, čas zaustavitve, videz in še tisoče drugih. Ne pozabite, da lahko ponovno uveljavite izvirne nastavitve ali privzete sistemske nastavitve, če ste naredili packarijo.



5 Specializirano orodje za defragmentacijo vam pomaga izboljšati delovanje trdega diska. Čeprav se lahko postopka lotite ročno, pa vam na začetku priporočamo, da uporabite čarovnika, ki vam bo pomagal izbrati najboljše možnosti za defragmentacijo. Z organizacijo boste tako pospešili dostopne čase do datotek.

6 Vendar niso samo trdi diski tisti, ki so lahko fragmentirani. Vaš poničnik pomnilnik je lahko prav tako neurejen in počasen, zaradi česar je običajno potreben ponovni zagon, da se znebite vseh smeti. Preprosto izberite **Defragment Memory**... in to je vse. To možnost lahko prav tako nastavite, da se zažene samodejno.

> "Tako neverjeten, da bi si morali izmisliti novo besedo, ki bi sploh lahko opisala, kako dober je"

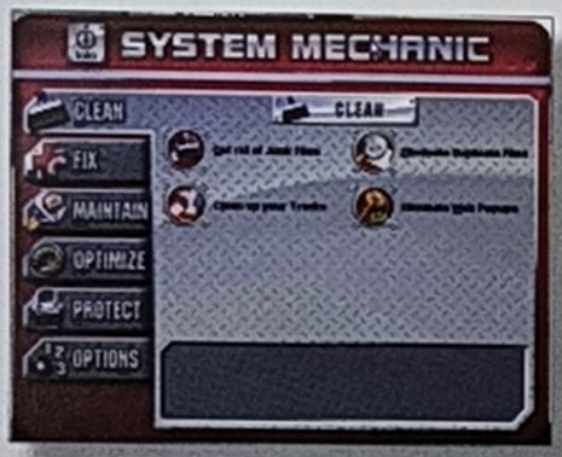
odvečnimi vnosi ali pregledovanje vašega trdega diska za podvojenimi datotekami ali... torej, vsa ta opravila zahtevajo čas. *System Mechanic 4* pa vam ponuja kopico orodij za avtomatizacijo velike večine vzdrževalnih nalog, ki so potrebne, da se bo vaš PC pognal od 0 do 100 kilometrov na uro v manj kot treh sekundah. Celotno različico boste našli izključno na tokratnem disku *PCF*, njegove možnosti pa vam bomo predstavili na naslednjih straneh. Odvijte pokrov svoje glave in se pripravite na poplavo koristnih informacij.

Ne glede na to, kako zmogljiv je *System Mechanic 4*, si boste morda zaželeli, da bi dejansko zmogel še več, kot mu omogoča njegova ogromna zbirka orodij. Zaradi tega vas bo mogoče tudi malce sram. Morda se boste počutili krive, ker bi radi poplačali zvestobo in prijateljsko podporo *System Mechanic 4*, vi pa upate na še boljši svet. Ja, *System Mechanic 4* imate radi... toda predstavljajte si, da bi bil sposoben poskrbeti tudi za fragmentacijo diska med zagonom Windows. Ali pa, da

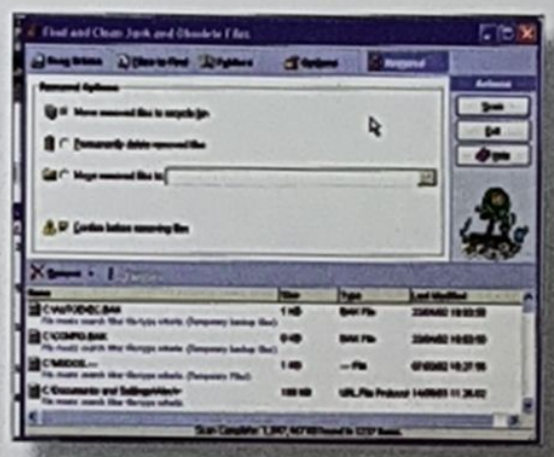
Obrnite stran za še več vodičev

Čiščenje in pospravljanje

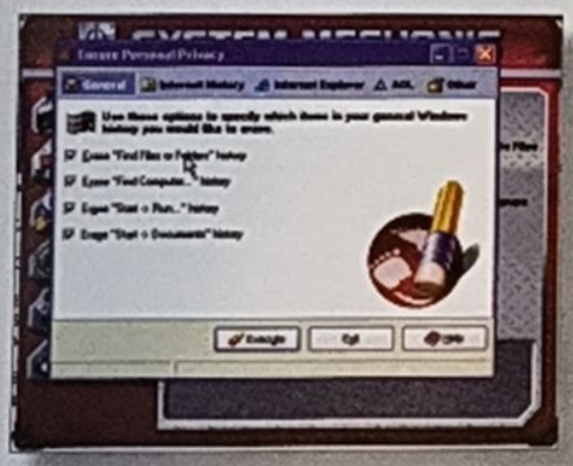
Tistemu porednemu trdemu disku privoščite lekcijo iz bontona



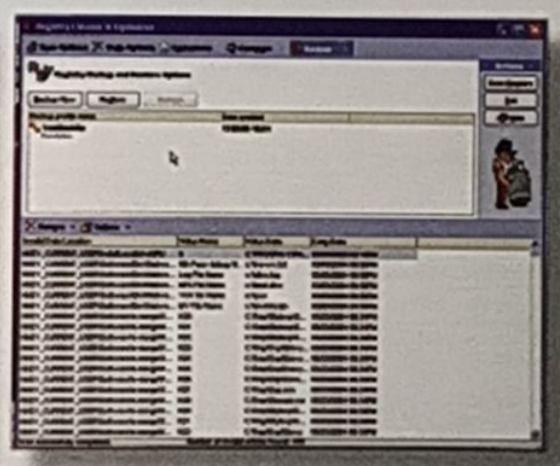
1 Menija **Clean** in **Fix** vsebujeta možnosti, s katerimi lahko uredite majhne podrobnosti sodobnega življenja z računalnikom, od ponovnega pridobivanja prostora, ki ste ga izgubili zaradi podvojenih programov, do čiščenja umazanega registra. Zapomnite si: umazani register je sramotna, grda zadeva.



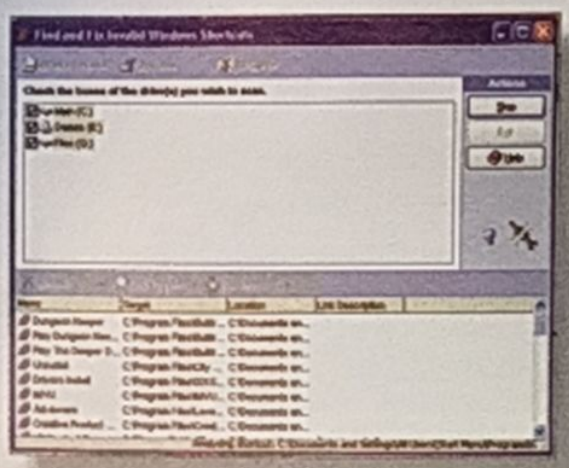
2 Ukazi **Remove, Duplicate** in **Trash Files** so na videz identični. Izberite trdi disk in ga preglejte, nato pa se odločite, katerih stvari se boste znebili. Najbolje je posvetiti posebno pozornost seznamu podvojenih datotek in se prepričati, katere so neuporabne.



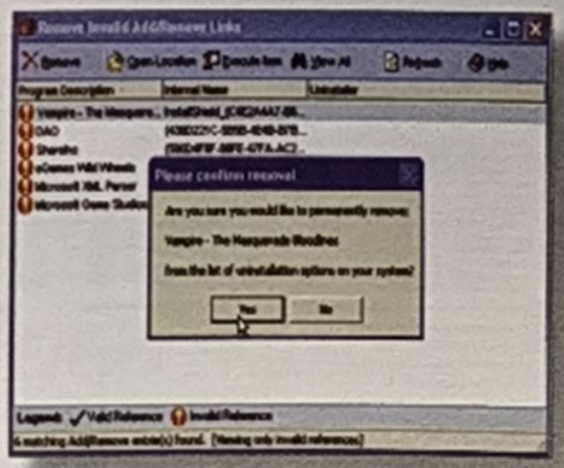
3 Možnost **Clean up your tracks** vam omogoča, da izbrišete poročila o vašem početju z računalnikom, da preprečite vohljanje. Tukaj je tudi program za preprečevanje odpiranja reklamnih oken, s katerim lahko zaustavite eno izmed velikih nevarnosti brskanja po internetu.



4 V meniju **Fix** lahko očistite vaš register in iz njega zbrišete vse neveljavne vnose. Najprej pa seveda poskrbite za varnostno kopijo registra z možnostjo "Backup", da boste lahko ponovno obnovili register, če bo izbrisan ključ, ki je dejansko nujen za vaš PC.



5 Pri premikanju programov na trdem disku lahko zberete nedelujoče bližnjice, ki ne koristijo nikomur. Kaj potrebujete? Originalno poimenovano možnost **Fix Broken Links**, s katero jih lahko povrnete v prejšnje stanje in izbrišete tiste, ki so odveč. Hura.



6 Zadnja možnost v meniju **Fix** je **Remove Uninstaller**, ki počisti vse dele aplikacij, ki se niso pravilno odstranile. In kakšno presenečenje: med njimi je tudi hroščata *Vampire Bloodlines*. Izberite **Remove** in *System Mechanic* ji bo pravičniško zaril količek skozi srce.

bi premogel nekakšen Startup Guard, ki bi preprečeval zlonamernemu spywaru, da bi se zagnal skupaj z Windows. Ali pa – če bi bili pravi sanjači – splošen Software Uninstaller, ki bi popolnoma odstranil katerikoli program, tudi če njegova aplikacija ne bi imela dodanega nobenega programa za odstranjevanje. In mogoče tudi Software Relocator, ki bi omogočal premikanje programa iz enega mesta na PC-ju na drugo mesto in pri tem samodejno posodabljal konfiguracijo. Ali pa nekakšno zaščito SafetyNet, ki bi omogočala enostavno razveljavitev kakršnekoli spremembe v datoteki ali registru. In če bi že spremenil toliko stvari – zakaj za vraga ne bi imel tudi preoblikovanega vmesnika z izboljšano navigacijo na osnovi čarovnika? To bi bilo tako neverjetno, da bi si morali izmisliti novo besedo, ki bi sploh lahko opisala, kako dober je. Morda "Fantastični 2: novi in izboljšani Fantastični".

Seveda pa so vse to le nore sanje, ki... počakajte trenutek. Kaj je to? Seznam funkcij za nekaj, kar se imenuje *System Mechanic 5*? Varnostna mreža... orodje za premikanje nameščenih programov... fragmentacija diska med zagonom... saj vendar ponuja vse neverjetne možnosti, o katerih smo sanjarili! Neverjetno. In to za samo okoli 5.600 naših slovenskih tolarjev. **PCF**

"Ne glede na to, kako zmogljiv je *System Mechanic 4*, si boste morda zaželeli, da bi dejansko zmogel še več".

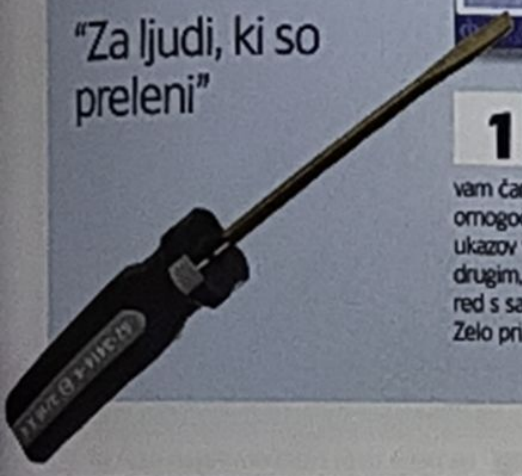
Nadgradnja

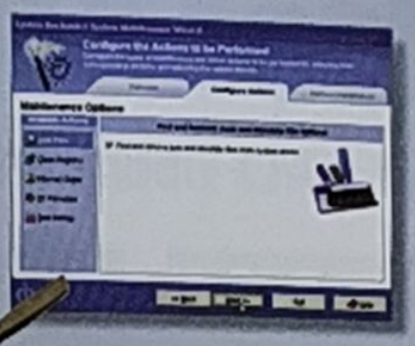
System Mechanic 4 je velika stvar.
System Mechanic 5 je še večja.
Koliko vas bo stala nadgradnja?
Presenetljivo normalnih 6 tisočakov.
Si jo želite? Seveda si jo.
Sledite povezavi...

www.iolo.com/pcformat

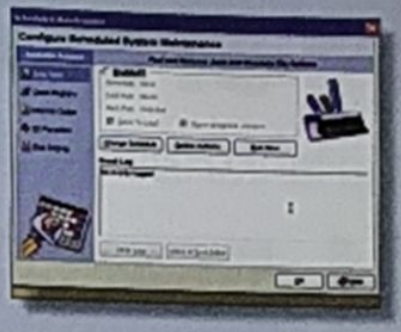
Popravilo z enim klikom

"Za ljudi, ki so preleni"





1 Namesto da bi morali posamično izbrati vsako funkcijo **System Mechanica**, vam čarovnik System Maintenance omogoča združevanje posameznih ukazov v skupine in izvajanje enega za drugim, tako da lahko vaš PC spravite v red s samo nekaj pritiski na gumbe. Zelo priročno in zelo preprosto.

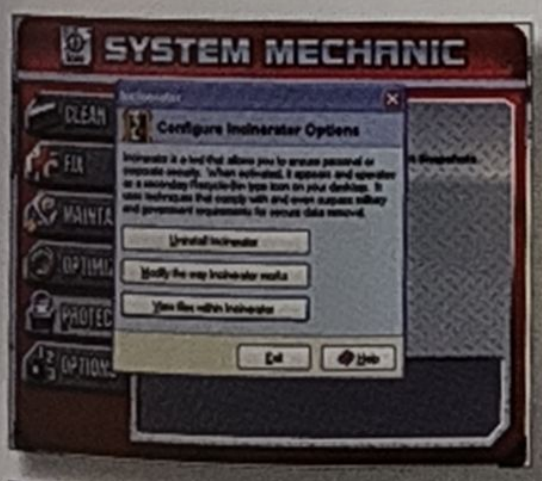


2 Enostavno izberite datume in čas, ko želite, da se bo od sedaj zagnala določena funkcija, možnost **Scheduled Maintenance** pa bo poskrbela za vse ostalo, tako da se bo samodejno zagnala in upoštevala vaše izbrane možnosti. Skoraj kot bi vse nadzirala nekakšna zlobna inteligenca. Modro.

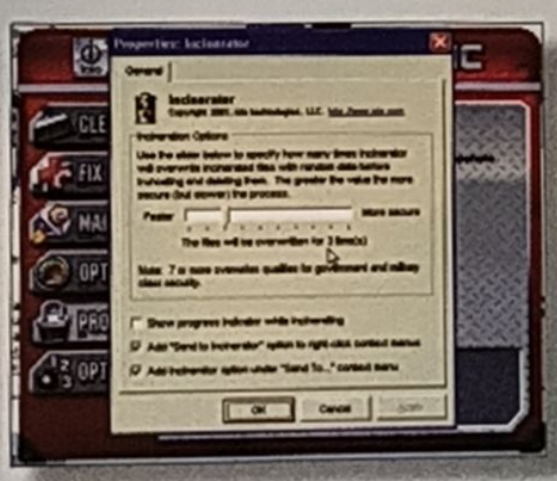
3 Orodna vrstica je izven programa kot plavajoče okno. Izberite jo in zagnala se bo skupaj z Windows in vam omogočila takojšen dostop do vseh orodij ter nadzorovala uporabo pomnilnika in hitrost internetne povezave. Dodatne vrstice na vašem PC-ju pa prav tako napravijo vtis na dekleta. In na tipe tudi.

Brani in služi

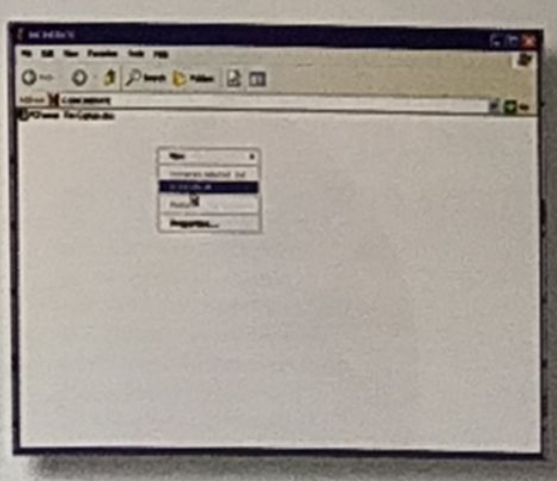
Kot Robocop za vaš PC



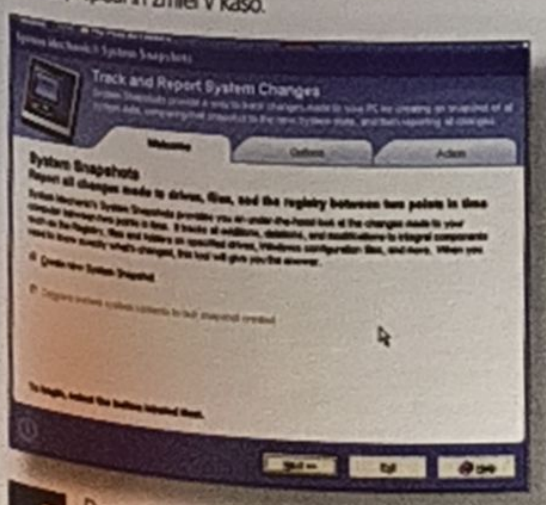
1 Na zavihku **Protect** se nahajajo tri glavne možnosti. Prva je funkcija **Incinerate**, ki omogoča varno brisanje datotek. Koš namreč preprosto ne zadošča za resnično varnost, saj lahko bolj premeteni programi iz njega obnovijo datoteke. **Incinerator** jih bo večkrat prepisal in zmlel v kašo.



2 Vklopite ga s preprostim klikom na možnost **Install Incinerator**, izklopite ga pa tako, da še enkrat kliknete nanj. V možnostih lahko nastavite stopnjo varnosti, ki jo bo uporabljal. Bolj kot boste drsnik potegnili na desno stran, dlje bo trajal sam proces, vendar bodo vaše datoteke zato toliko teže obnoviti.

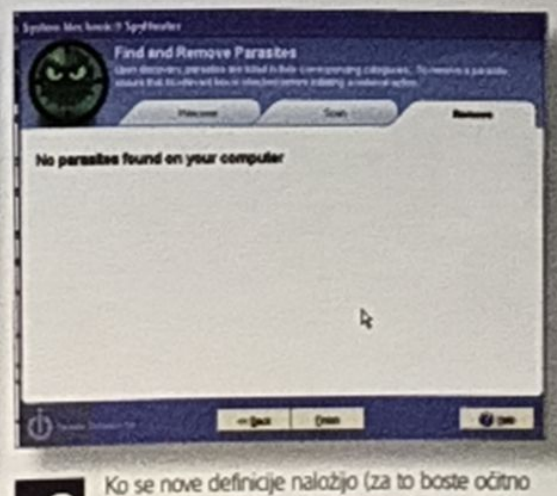


3 Za uporabo Incineratorja lahko z desnim gumbom miške kliknete na katerokoli datoteko in ga izberete iz menija, ki se prikaže. Do Incineratorjevega koša lahko dostopate iz menija Incinerator v *System Mechanic*, kjer lahko z klikom na desni gumb miške izbrane datoteke pošljete v nebesa za vekomaj.



4 Druga funkcija v **meniju System** je **Snapshot**, ki natančno prikaže, katere spremembe je namestitev programa povzročila na vašem sistemu. Pred namestitvijo programa naredite posnetek, nato pa izberite možnost **Comparison**, da si ogledate, kaj vse se je spremenilo.

5 Spyware je križ vsakega uporabnika PC-jev, zaradi česar je zadnja varnostna možnost idealna za odstranjevanje digitalne nadloge, ki pesti vaš PC, in poročanje o ulovljenih hudobcih. Na prvem zaslonu **Parasite Hunter** izberite "download new parasite definition", preden ga zaženete.



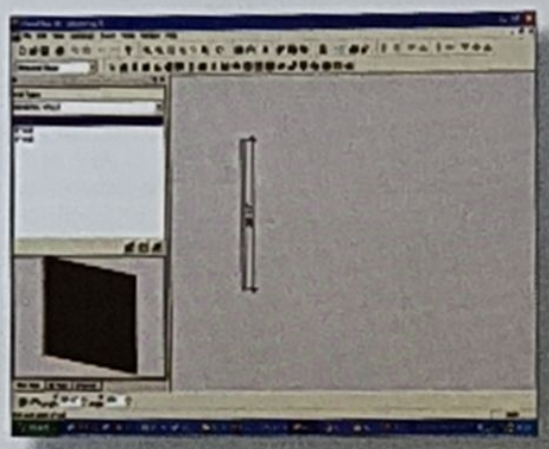
6 Ko se nove definicije naložijo (za to boste očitno potrebovali povezavo z internetom), ga zaženite na vseh pogonih. Poskušal bo najti vse morebitne zlonamerne programe, malware, adware ali key loggerje, nato pa podal poročilo s svojimi izsledki. Z malo sreče boste po končanem postopku videli takšen zaslon.

Narišite si sobo

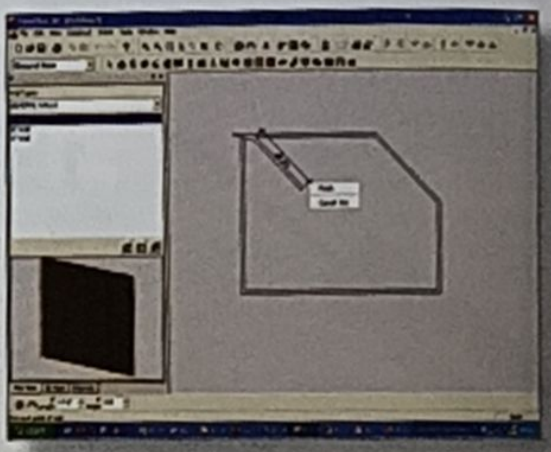
Premikanje pohištva je lahko tudi zabavno! *PCF* uporablja *Floorplan 3D*

Pravijo, da je za porokami in pogrebi urejanje hiše najbolj stresna stvar, ki lahko doleti človeka. Zelo možno pa je, da imajo tisti, ki so tega mnenja, izredno nezanimiva življenja. Urejanje stanovanja je veliko manj stresno, kot če bi na konici nosu poskušali držati v ravnotežju starinsko leseno omaro ali če bi delali kot strokovnjak za deaktivacijo bomb z zavezanimi očmi, če že moramo izbrati dva očitna primera. Vseeno pa govorimo o precej zahtevnem opravilu in vsaka stvar, ki ga lahko olajša, je več kot dobrodošla in zaželena.

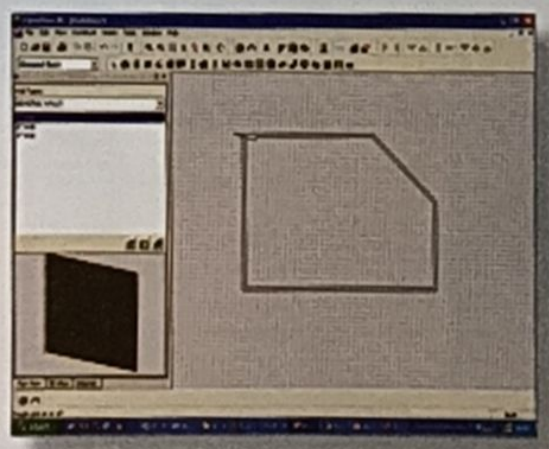
Ena izmed najhujših stvari je urejanje sobe. Seveda lahko vse vaše stvari premikate naokoli in sestavljate poljubne kombinacije, vendar pa tistim med nami s šibkimi, tankimi ročicami, to povzroča prave nočne more. Ko bi le obstajal način, s katerim bi lahko ustvarili navidezno hišo, polno digitalnega pohištva, s katerim bi lahko eksperimentirali brez truda... Ah, in tukaj nastopi *Floorplan 3D*. **PCF**



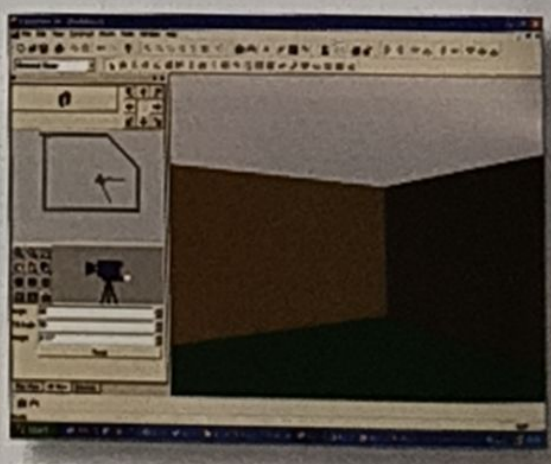
1 Najprej morate oblikovati vašo navidezno hišo, tako da določite obliko sobe in dolžine zidov. Iz menija izberite **New**, nato pa pričnite z izrisovanjem sobe. Višino zidov lahko izberete iz menija na levi strani, nato pa kliknete, da postavite vsak kot sobe.



2 Da boste ostali zvesti dimenzijam resnične sobe, bodite pozorni na dolžino zidu, ki je prikazana, ko se lotite naloge. Ko ste zaključili s klikom na desni gumb miške prikličete meni, iz katerega izberete **Finish**. Če ste se pri vašem ustvarjanju zmotili, izberite **Cancel**.



3 Če spadate med tiste dolgočasne tradicionaliste, ki vztrajajo pri tem, da morajo zidovi imeti ravne robove, lahko vklopite mrežo z gumbom v zgornji vrstici z orodji. Druge objekte lahko dodajate z izbiro gumbov za tistim z zidom. Priročno.



4 Za ogled vaše zgradbe najprej izberite **3D view** iz menija **View**. Vaše navidezno domovanje lahko raziščete s smernimi gumbi na levi strani. Lahko pa tudi kliknete na zemljevid na levi strani, da premaknete kamero in držite gumb, da zavrtite pogled.

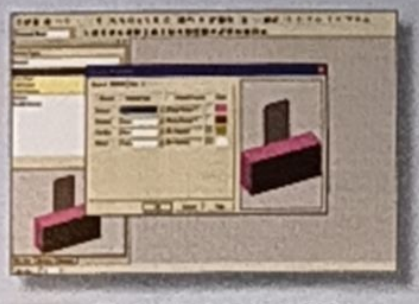
Nadgradnja

***FloorPlan 9* vključuje številne poglede, med drugim pa tudi knjižnico s 1.300 3D objekti. *FloorPlan 9 Pro* prav tako vključuje *TurboCAD 9.2 Deluxe* in vodič. Prihranite denar in naročite *FloorPlan 9* za okoli 7.000 SIT in *Pro* za okoli 14.000 SIT.**

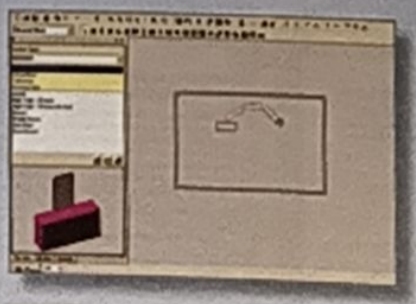
Naročilo: www.imsisoft.com
Promocijska koda: 504FP9FORM

Vijolični hribčki. Pa tudi pohištvo Imate morda to tudi v črni barvi?

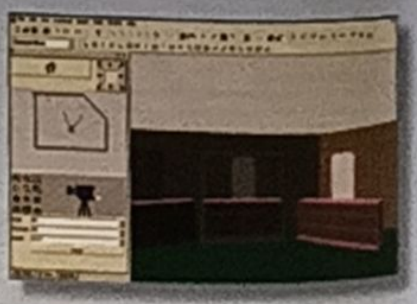
1 Da bi lahko stanovanje opremili s pohištvom, boste potrebovali ikone v drugi vrsti orodne vrstice. Izberite tisto, ki izgleda kot pohištvo, nato pa uporabite premični meni na levi strani, da izberete, kateri kos dragocene lastnine želite postaviti. Kot na primer dvojno omaro, ki jo ima vsak.



2 Ko ste izbrali predmet, lahko spremenite njegove lastnosti s pomočjo gumba na dnu orodja za izbiranje predmetov. Pojavijo se trije jezički, srednji pa vam omogoča, da prilagodite vaše pohištvo tako, da se bo bolje skladalo z drugimi predmeti. Kar je zdaj vaša ljubka vijolična omara.



3 Ko ste zaključili s prirejanjem, lahko vaše navidezno pohištvo postavite v svet s preprostim klikom na desni gumb miške. Na skrajni levi strani spodnje vrstice z ikonami izberite nadzor kazalcev, da ga postavite, s klikom v kot predmeta pa ga lahko zavrtite, da bo obrnjen v pravo smer. Tako.



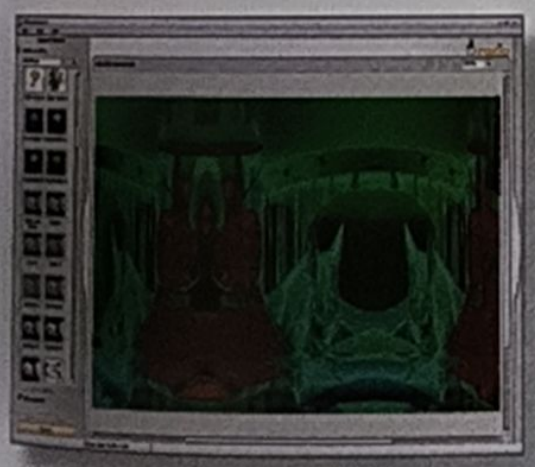
4 Vključite **3D view**, da si ogledate vaše predmete. Ja, kot kaže bodo tri enake vijolične omare z ogledali ustrezale novemu postmodernemu retro stanovanju *PCFormata*. Gospa bodo zelo zadovoljni. Če si za razliko od nas revežev lastite več kot tri omare, jih lahko dodate na povsem enak način.

Popolna fotografija

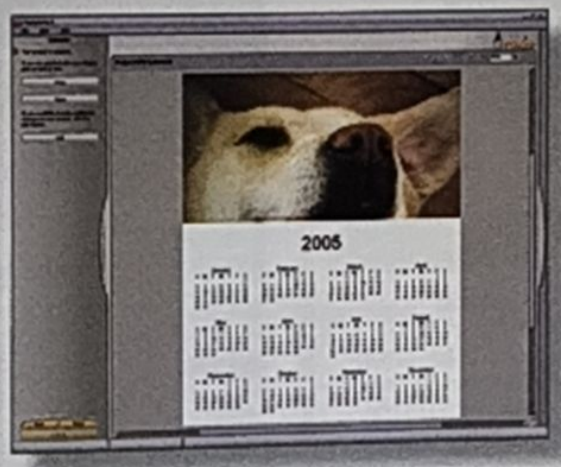
PCF obnovi lepoto fotografij z *Roxio PhotoSuite 5*

1 Priročni meni na začetni strani prikazuje štiri področja, ki jih pokriva *PhotoSuite 5*: prenos, urejanje, izmenjavo in organizacijo vaših fotografij. Za začetek boste morali uvoziti vaše fotografije s trdega diska s klikom na gumb **View, Organise** in **Archive** ali pa jih prenesti z vašega digitalnega fotoaparata s klikom na gumb **Transfer**.

2 Zdaj pa, dragi naši, kliknimo **Edit** in **Create**... Za osnovno urejanje lahko posežete po **Common Editing Features:** odstranjevanje rdečih oči, orodje **PhotoDoctor** za hitre popravke (kaj, nobene prsate sestre?) in možnosti dodajanja besedila, vrtenja slik in izrezovanja morebitnih bizarnih nevšečnosti. Kot je ta globoko užaljena mačka na škatli, na primer.

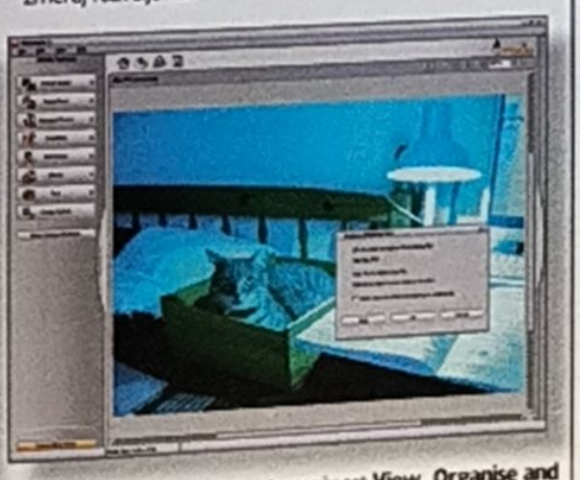


3 Pod osnovnimi nalogami lahko kliknete tudi na **Show All Features,** da se prikažejo drugi posebni učinki, vključno z zmeraj uporabno možnostjo spreminjanja velikosti za lažje upravljanje z vašimi fotografijami. Na sliki je Oli, mačka, ki predstavlja učinek "mačka na škatli v umetnostni galeriji iz pekla". Ta je v uredništvu še posebej priljubljen.



4 S funkcijo **Edit and Create a Project** lahko ustvarite privlačne stvari, kot so razglednice in koledarji. Navsezadnje nič ne izrazi ljubezni tako kot koledar, na katerem je označen datum, ko je psa povozil tisti avto... Vaša stvaritev pa ni končana, preden tega ne želite – ikoni naprej/nazaj pomenita, da lahko spremembe zmeraj razveljavite.

5 Gumb **Print and Share** vas bo vodil skozi postopek nalaganja vaših fotografij na spletno stran, zaščiteno z geslom, ali skozi ustvarjanje ogledne predstavitve ali video CD-ja. Ne pozabite, da lahko za CD sami izberete glasbo za ozadje, v zelo neverjetnem primeru, če bi se vam generična Roxiova elektronska glasbena podlaga zdela nekoliko preveč monotona.



6 Nazadnje je tukaj še možnost **View, Organise and Archive,** ki vam ponuja natančno to, kar od nje tudi pričakujete. Kliknite nanjo, če želite organizirati vaše stare albume s fotografijami, uvoziti dodatne slike in se znebiti starih. Zadeva je tako preprosta, da ima naša štiriprsta opičja prijateljica zdaj svojo lastno umetnostno galerijo, v kateri razstavlja svoje čudovite fotografske stvaritve.

Urejanje fotografij ni bilo še nikoli tako enostavno. Končno lahko za vse večne čase rečete zbogom rdečemu očesu na spačenem obrazu drage tete Lojzke. Poslovite se lahko tudi od njenih gubic, težav s kilogrami in njenih bradavic z uporabo priročnih orodij, s katerimi lahko izbrišete vse omenjene nepravilnosti. Pravzaprav se lahko za večno znebite vseh vaših estetsko nepravilnih prijateljev – Roxio *PhotoSuite* ponuja vse, kar za to potrebujete (vsaj v okviru fotografskih parametrov).

Za uporabo je tako preprost, da bi se skozi njegovo okno pokaži-in-klikni uspela prebiti celo slepa, štiriprsta opica, ki večino komunikacije opravi z metanjem lastnih iztrebkov. Ko ste zaključili z urejanjem vaših slik, jih lahko naložite na spletno stran, ki jo gosti Roxio, da si jih ogledajo tudi drugi ljudje. *PhotoSuite* vam omogoča celo zapisovanje lepih predstavitev vaših fotografij na disk, kar je veliko bolj enostavno, kot da bi morali s seboj tovoriti gromozansko velik album poročnih fotografij.

Preden pričnete z uporabo programa, ga boste morali najprej registrirati in odkleniti. Obiščite **www.roxio.co.uk/cd. PCF**

"Ko ste zaključili z urejanjem vaših slik, jih lahko naložite na spletno stran"

Delavnica

del 123

Scvrite svojo grafično kartico

Oh, ne, *PCF* je spet dal grafično kartico na žar, da bi potegnil iz nje še malo dodatne hitrosti

Seveda lahko navijete vašo grafično kartico, saj je ta le zelo poenostavljena različica celotnega PC-ja. Vse, kar potrebujete, je pravo orodje za navijanje in, kar je še pomembnejše, pravo programsko opremo. Hitrost, pri kateri delujeta grafični procesor in pomnilnik, je določena v vgrajenem BIOS-u. V temnih starih časih je bilo potrebno shraniti BIOS, ga popraviti s primernim urejevalnikom in ga nato naložiti nazaj na kartico, kar je bilo naporno in nevarno, saj ste lahko z eno samo napako ubili kartico.

Čas gre naprej in danes že lahko najdete popravljene gonilnike in programe, ki omogočajo dodaten nadzor nad kvaliteto slike. Zaslženo je najpopularnejši *PowerStrip*. Poleg dodatnega nadzora nad prikazovanjem slike ponuja tudi navijanje. Najdete ga na **http://entechtaiwan.net** in na našem disku. **PCF**

Gledate na navijanje skrajno resno? *PCF* vam pokaže pot do hladnejše grafične kartice

Če želite še bolj skrajno naviti grafično kartico, je rešitev investicija v boljši sistem hlajenja. Čeprav za grafične kartice prirejeni hladilniki niso vsakdanja stvar, jih vsekakor ni nemogoče najti. Dober primer je serija izdelkov Silencer podjetja Arctic Cooling, ki je primerna tako za kartice nVidia kot tudi ATI. Sicer res gre le za modele z zračnim hlajenjem, zato pa se lahko pohvalijo s kakovostnimi bakrenimi stičnimi deli za grafični procesor in pomnilniške module in predstavljajo odlično alternativo standardnim hladilnikom podjetij ATI in nVidia. S temi božanskimi kosi plastike in bakra boste iz svoje kartice potegnili dodatnih 20MHz, za kar se nam tistih 7 tisočakov, kolikor boste za njih odšteli na www.arctic-cooling.com, ne zdi tako zelo pretirano veliko.

TIHO IN HITRO

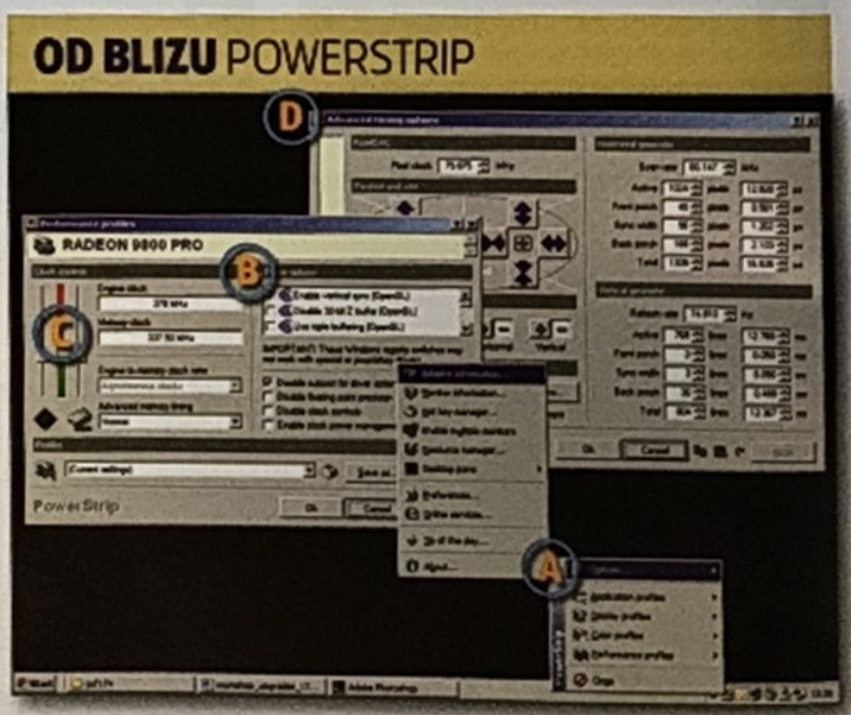
Nismo pa vsi nori na hitrost, in če smo odkriti, se nam zdijo poskusi, da bi iz zelo dragih grafičnih kartic potegnili še kakšno dodatno sličico na sekundo, nesmiselni. Na srečo pa tudi ljubiteljem tišine svet hlajenja ni obrnil hrbta, saj Zalman ponuja celo paleto zelo tihih sistemov hlajenja in nekaj takšnih brez ventilatorja. Edina težava je, da zaenkrat še ne podpirajo najnovejših kartic visokega razreda. Dobra novica kar zadeva tišino pa je, da Arcticove rešitve poznajo tudi počasnejši način delovanja, kar je boljše kot nič.

Dodobra ohladite svojo novo grafično kartico.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

OD BLIZU POWERSTRIP

Ljubimo možnosti
V prav vsakem razdelku *PowerStripa* boste odkrili nastavitve. S pomočjo nastavljenih profilov boste lahko zelo hitro preklapljali med njimi.



A MENI POWERSTRIP Do vsega, kar vam ponuja *PowerStrip*, lahko dostopate preko ikone v sistemskem pladnju. Najprej si boste nastavili profile za vaš najljubši prikazovalnik in grafično kartico s pomočjo menijev **Configure** v vsakem razdelku.

B NASTAVITVE GONILNIKA Zanimive nastavitve grafične kartice boste našli v *PowerStripovem* razdelku **Performance**. Ta seznam nastavitev ponuja dostop do različnih lastnosti gonilnika, od katerih so nekatere vidne tudi v nadzorni plošči, ostale pa so skrite.

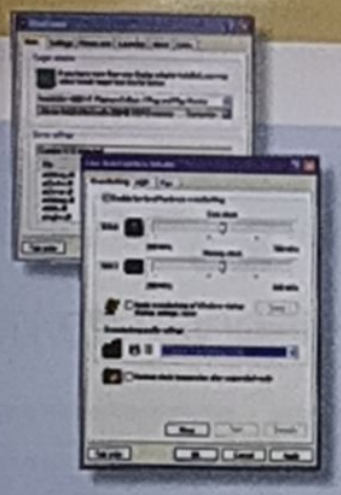
C NAVIJANJE Eden izmed osnovnih razlogov, zakaj ljudje uporabljajo *PowerStrip*, so možnosti navijanja. Te se razlikujejo od kartice do kartice in preden s *PowerStripom* pospešite vašo grafično zverinico, se prepričajte, da jo program podpira. Ker nove različice *PowerStripa* prihajajo tako pogosto, to sploh ni težava.

D POMEMBNI ČASI Nastavljanje zaslona, ki ga vaš PC uporablja, ni preprosto opravilo, in vključuje precej kompleksnih nastavitev časov. Do vseh možnosti dostopate s pomočjo razdelka **Advanced** v meniju **Display settings**. Nastavitve spreminjate na lastno odgovornost. Ko želite nove nastavitve preizkusiti, kliknite na gumb **Apply** – če niste pazljivi, lahko zelo hitro določite nastavitve, ki jih vaš monitor ne prebavlja več, kar pomeni, da boste zrli v nepregledno meglo.

> **"V temnih starih časih je bilo potrebno popraviti BIOS in z eno samo napako ste lahko ubili kartico"**

Navij ji ušesa

Za mučenje procesorja vaše grafične kartice potrebujete pravo programsko opremo



1 Program *RivaTuner* je klasika. Svoje ime je dobil po starem nVidinem naboru, danes pa podpira vse kartice tega podjetja, in celo ATI-jeve izdelke. Orodje je namenjeno navijanju in je tudi preprosto za uporabo. Najdete ga na disku ali na **www.guru3d.com/rivatuner**.

2 Drug način, kako lahko kar največ potegnete iz vaše grafične kartice, je uporaba predelanega gonilnika. Eden najboljših za ATI in zdaj tudi za nVidio je Omega Driver, ki ga dobite na našem disku ali na **http://omegadrivers.net**.

3 Na spletu boste našli ogromno orodij, namenjenih navijanju, in to je eno najnovejših. Ki pa deluje samo z ATI-jevimi karticami, čeprav zna preverjati pravilnost prikaza tudi pri nVidiinih. Siši na ime *ATITool*, najdete pa ga na disku ali pa na **www.techpowerup.com/atitool**.

NA DISKU

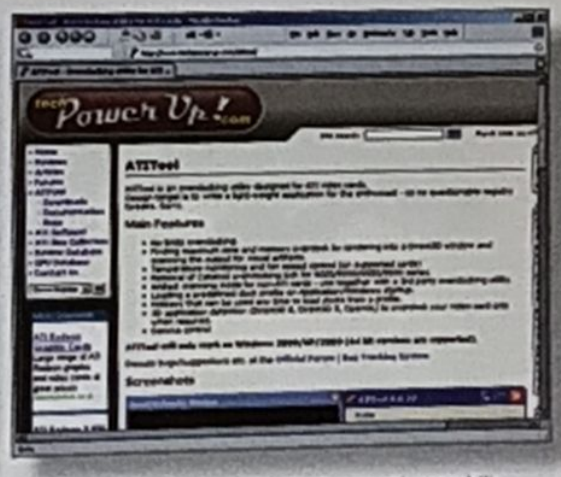
3DMark05
Če ste že vložili toliko ur v navijanje, potem morate za to imeti dober razlog. S tem programom preverite, koliko hitrosti ste pridobili. **www.futuremark.com**

nVHard Page
V gonilniku vaše kartice podjetja nVidia je precej skrivnosti. Uporabite ta programček in odkrili jih boste. **www.nvhardpage.com**

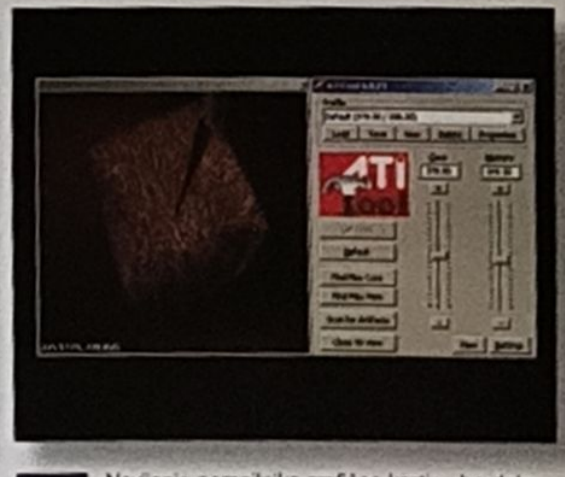
Navijanje vaše grafične kartice

Potisnite vašo kartico do roba njenih zmogljivosti

1 Če želite hitrejše delovanje, je najpametneje, da najprej poskusite najti najnovejše gonilnike. nVidia ponuja optimizirane gonilnike za točno določeno igro, po isti poti pa koraka tudi ATI. Odvisno od tega, katero različico ste imeli, lahko pridobite od 10 do 20 %.

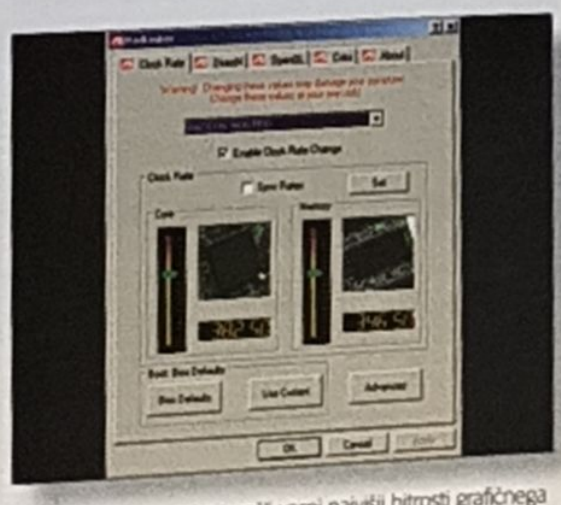


2 Za dejansko navijanje bomo mi uporabili orodje *ATITool*. Ta ponuja 3D predogled delovanja v realnem času, kar vam omogoča, da počasi navijate kartico in hkrati preverjate stabilnost slike na zaslonu.

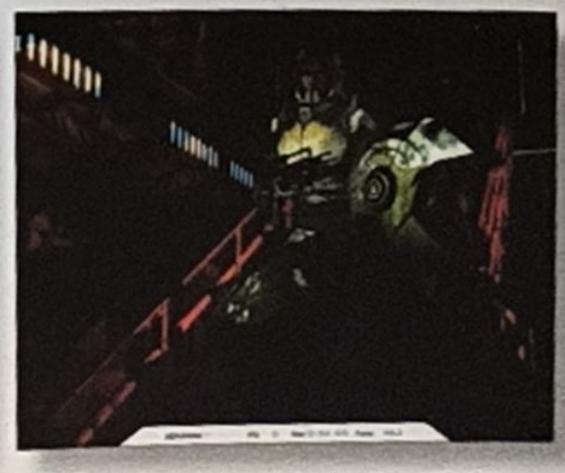


3 Navijanje pomnilnika grafične kartice bo dalo najboljše rezultate – hitrost povečujte korakoma po 5MHz in nič več. Na sliki kosmate kocke na levi iščite majhne pike ali čudne napake, kot je ta na naši sliki.

4 Nastavite hitrost pomnilnika zopet na začetno vrednost in ponovite postopek za hitrost grafičnega procesorja. S ponastavljanjem hitrosti pomnilnika boste preprečili, da bi prišlo do napak, ki bi bile posledica navijanja pomnilnika.



5 Ko ste enkrat našli varni najvišji hitrosti grafičnega procesorja in pomnilnika, ju nastavite kot privzeti. Za to vam priporočamo orodje *Radlinker* z **www.majorgeeks.com/download4156.html**, ki bo nastavitvi shranil za vekomaj.



6 Ko ste opravili vse te korake, ste z navijanjem zaključili. Hitrost je določena, zato bo najbolje, da izmerite, kakšen pospešek ste sploh dosegli s svojim trdim delom. Za to vam priporočamo uporabo programa *3DMark05*, ki ga boste našli na našem disku.

Neverjetni 3D logotipi

PCF razmišlja nekonvencionalno s programom *Xara 3D 3*

Pri ustvarjanju spletne strani zmeraj iščemo nekaj, kar bo naše spletno domovanje napravilo bolj prijetno na pogled. Če ste začetnik, ki nima veliko izkušenj s spletnim oblikovanjem, vas lahko žargon in veliko število orodij precej zmedejo.

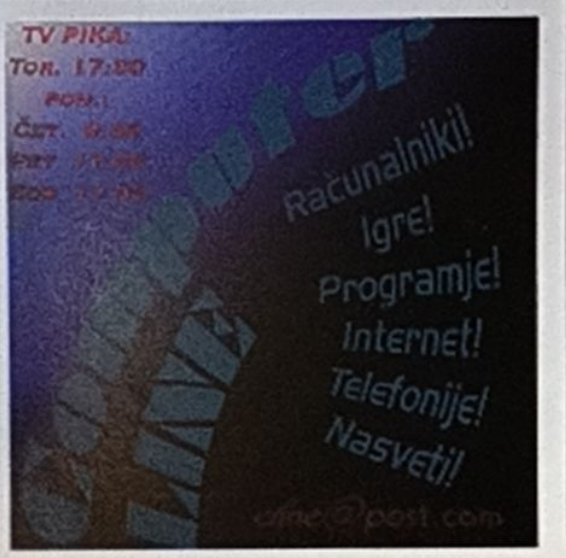
Naj vam predstavimo *Xara 3D 3*. Ne bi nas presenetilo, če ste za to orodje že slišali, saj je *Xara 3D* cenjena franšiza za grafično renderiranje, ki celo najbolj neizkušenim spletnim oblikovalcem omogoča na preprost in enostaven način ustvariti animirane 3D logotipe. Ja, tisti vrteči se logotipi, ki jih vidite v kotih spletnih strani podjetij, bodo kmalu krasili tudi vašo spletno stran.

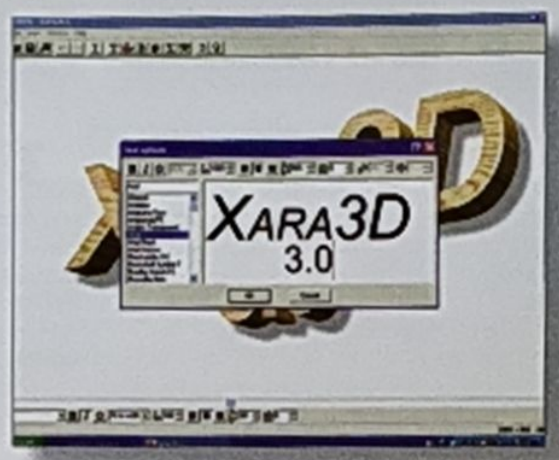
In zakaj je ta izdelek tako priljubljen? Drugi podobni programi izkoriščajo preveč pomnilniške in procesorske moči – s tem pa seveda upočasnijo delovanje vašega računalnika – medtem ko ta aplikacija ne počne ničesar podobnega. Predogledi so na razpolago takoj, poigrate se lahko s kopico animacij in slogov, ponuja pa vam tudi različne teksture in možnosti osvetlitve. Ko ste svoj projekt dokončali, ga lahko s pomočjo *Xara 3D* izvozite v številne formate s transparentnim ozadjem ali brez njega – kar je bistvena funkcija za vsakega spletnega založnika. **PCF**

Nadgradnja

Če vam brezplačni primerek *Xara 3D 3* ne zadostuje, ga lahko nadgradite na Xara 3D 6 za 6.700 SIT + davek, kar je 25% popust na celotno različico. Vašo kopijo naročite po registraciji *Xara 3D 3*.

http://offer.xara.com/xara3d3/upgrade/future

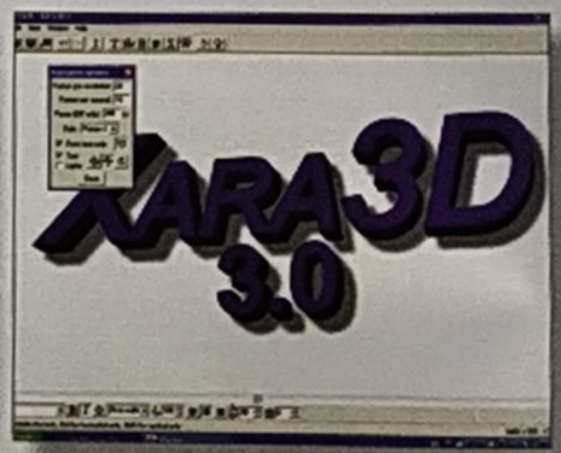




1 Ko ste zagnali *Xara 3D 3*, morate najprej vnesti neko besedilo, ki bo tvorilo osnovo vašega logotipa. Dvakrat kliknite na ikono **T** v orodni vrstici. Prikazalo se bo pogovorno okno (kot je prikazano na zgornji sliki), kamor vnesite besedilo, ki bo tvorilo osnovo vašega logotipa.

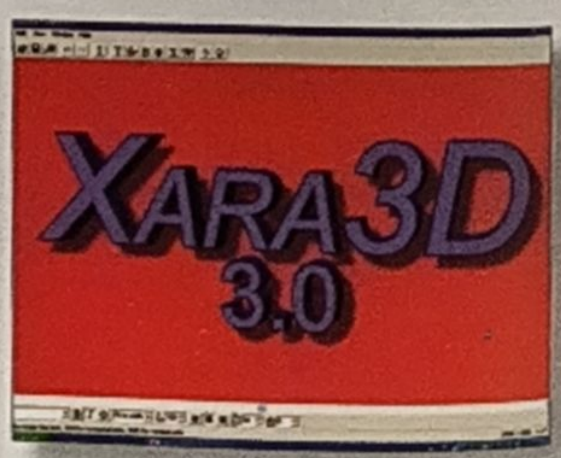
2 Ko ste prilagodili velikost besedila, vrsto pisave in orientacijo, kliknite **OK** za predogled vašega logotipa. Ko ste zadovoljni z izbranimi možnostmi, se lahko posvetite podrobnejšim nastavitvam z uporabo bližnjih ikon v orodni vrstici; pričnite z **Extrude**. V tem razdelku so vam na voljo številne možnosti, vključno z barvo, širino obrisa in globino slike.

3 Druge možnosti v orodni vrstici vključujejo poševne robove, teksture, sence in barvo ozadja. Na tej stopnji se preprosto poigravajte z barvo senc in intenzivnostjo. Preizkusite vse kombinacije učinkov, dokler se ne odločite za stil, ki vam je všeč in ki bo ustrezal vaši spletni strani.



4 Ko ste za vaš logotip izbrali učinek senčenja, lahko določite možnosti animacije in način gibanja grafike. Na razpolago so vam številne možnosti vrtenja, skupaj s celo kopico gibanj v dveh dimenzijah. S povečanjem števila slik v sekundi bo animacija tekla bolj gladko.

5 Med druge možnosti sodijo tudi teksture, kot te na zgornji sliki. Kot zmeraj lahko uporabite vaše lastne, predhodno ustvarjene teksture ali pa celo dvodimenzionalne slike. Sami v tem primeru tekstur nismo uporabili, saj lahko pretirana količina učinkov včasih zmanjša učinkovitost logotipa.



6 Najboljši del vsakega projekta pa je seveda ogled končnega izdelka v vsej njegovi veličastnosti. S pritiskom na **[Ctrl]** + **[preslednica]** lahko animacijo predvajate in zaustavite; kot vidite, pa smo sami tudi že dodali barvo ozadja s pomočjo menija **View**. Če ste pozorno sledili vsem korakom, ste ustvarili impresiven animiran 3D logotip.

Stopite v sence interneta

Se bojite, da bi kdo izsledil vaš naslov IP? *PCF* vas nauči skrivanja

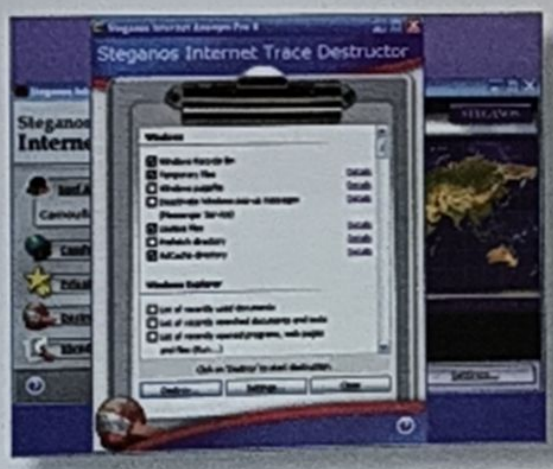
Po dolgi noči brskanja po temnih in svetlih straneh interneta bo vaš računalnik do vrha poln shranjenih datotek in informacij v dnevnikih, ki jih lahko drugi uporabijo, da bodo kasneje sledili vašim stopinjam. Že res, da že najbolj osnovni spletni brskalnik omogoča čiščenje sledov z brisanjem zgodovine, piškotkov in vaših začasnih internetnih datotek. Večina ljudi, ki poskrbi za vse našteto, je trdno prepričana, da so poskrbeli za varnost s tem, ko so zakrili sledove brskanja po internetu.

Narobe. To je le polovica zgodbe: za seboj ste pustili več sledi kot nadebudni študent po prekrokani noči, saj vsakokrat, ko se povežete s strežnikom, ta shrani kopico informacij o vas v svojih dnevnikih. Vaš naslov IP, čas vašega obiska, stran, ki ste jo zahtevali, ime brskalnika, ki ga uporabljate – shrani celo spletni naslov prejšnje strani, ki ste jo obiskali.

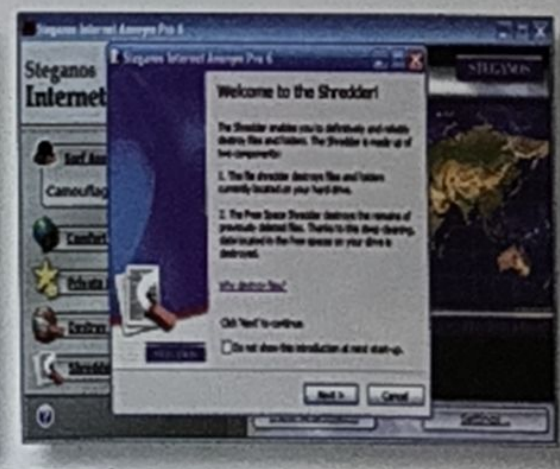
Tako si torej predstavljate varnost? Ali res želite, da bi svet vedel vse te podrobnosti iz vašega življenja in še več? Celotno različico programa *Steganos Internet Anonym* boste našli na tokratnem disku, z njim pa ste lahko tako anonimni, da niti vi sami ne boste vedeli, kdo pravzaprav ste. Ko program namestite, se odpravite na **www.steganos.com/magazine/pcformat/siapro6**, kjer boste dobili svojo brezplačno serijsko številko in odklenili program – v nasprotnem primeru bo prenehal delovati po sedmih dneh. **PCF**

1 To je glavno okno *Steganosa* in portal do njegovih možnosti, kjer lahko tudi aktivirate anonimno brskanje po internetu. Kliknite gumb **Surf Anonymously**, da ga omogočite, in na desni strani boste zagledali zemljevid sveta, ki prikazuje, kje se nahaja vaš trenutni strežnik proxy – ta vas dela anonimne in preusmerja signal z druge lokacije.

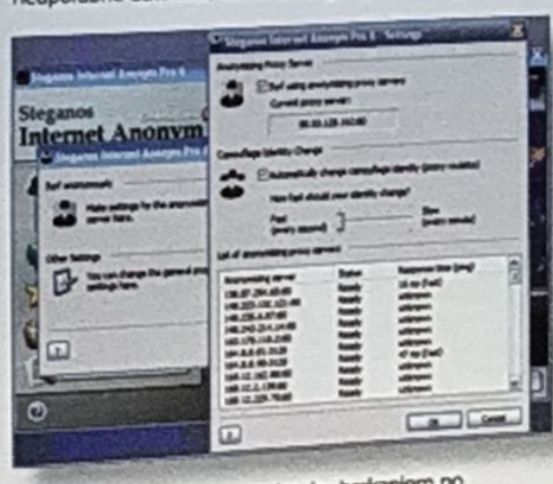
2 Pod povezavo **Comfort & Security** so možnosti, s katerimi lahko izločite nezaželene podatke o sebi. Za vaš naslov IP skrbi možnost **Surf Anonymously**, tukaj pa lahko prav tako odstranite ime vašega brskalnika ter preprečite odpiranje reklamnih oken. Nalaganje piškotkov pustite omogočeno, saj drugače nekatere spletne strani ne bodo delovale.



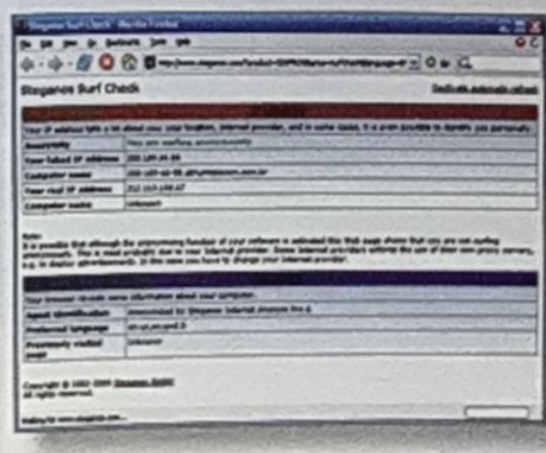
3 *Internet Anonym* pokaže svojo resnično moč pod povezavo **Destroy Traces**. Tukaj se lahko poigrate s kopico možnosti, vključno z odstranjevanjem vseh začasnih datotek vašega brskalnika in preprečevanjem poročanja o napakah Microsoftu. Prav tako lahko zbrišete vaš seznam nedavno uporabljenih datotek v *Officu* in druge neuporabne datoteke, da med drugim prihranite prostor.



4 Želite varno izbrisati datoteke, tako da jih noben prebrisanec ne bo mogel obnoviti? *Steganos* omogoča tudi to. V meniju kliknite povezavo **Shredder**, nato pa izberite datoteke, ki jih želite poslati v pozabo. S klikom na gumb **Settings** lahko spremenite stopnjo varnosti – izberite **Gutmann** method za varnost po vzoru FBI.



5 Ko pričnete z anonimnim brskanjem po internetu, bo storitev nekaj časa počasnejša, da *Steganos* preizkusi različne svetovne strežnike in ugotovi, kateri med njimi so najhitrejši. Nato lahko pod povezavo **Settings** določite, kako pogosto naj se zamenja vaš naslov IP – to vrednost pa lahko kasneje tudi zvišate, če želite morda višjo hitrost delovanja.



6 Če se želite prepričati, da zares brskate anonimno, kliknite povezavo **Check Anonymity**. S tem se naloži spletna stran na strani *Steganosa*, ki izpiše vse informacije, ki so lahko odkrite o vas in vaši internetni povezavi – vse, kar vidite tukaj, lahko vidijo drugi spletni strežniki, zato se prepričajte, da je stran prazna!

Nadgradnja

***Steganos Internet Anonym Pro 7* ponuja še več varnostnih možnosti. Vgrajeni filter za nevarnost in ProxyScout delujeta skupaj in zagotavljata popolno anonimnost. Program lahko nadgradite na spletni strani Steganosa za samo okoli 10 tisočakov.**

www.steganos.co.uk/?product=SIAPRO7

NA DISKU

Steganos Internet Anonym Pro 6
Popolna rešitev za anonimno brskanje po internetu, tako da nihče ne bo mogel odkriti vaših sledi.
www.steganos.com

ZoneAlarm
Ste navdušeni požarnega zidu v Windows? Ne zamerimo vam! Toda pomoč je pri roki: *ZoneAlarm* podjetja Zone Labs vas zavaruje celo pred hrošči v Windows.
www.zonelabs.com

Prav nezdravo smo se razburili zaradi kamere, ki si je ne moremo privoščiti

Ena izmed lastnosti, ki je bila dodana zadnji različici 3D Edit Pro, je podpora za visokodefinicijski video in širokozaslonski prikaz 16:9. To se vam bo morda zdelo nepotrebno, saj pri nas še lep čas ne bo oddajnikov HDTV, televizorji, ki bi znali takšno sliko prikazati, pa tudi ne rastejo na drevju. Kakorkoli že, prišle so prve kamere HD, stanejo pa manj, kot ste mogoče mislili.

Sonyjeva lepotica HDR-FX1E je ena prvih kamer, ki bo zadela tržišče. Kamera nima nizke cene – olajšala vas bo za okoli 850.000 SIT, a je treba na to gledati z drugega zornega kota: to je samo 180 tisočakov več kot Sonyjeva polprofesionalna kamera DCR-VX2100, ki pozna le format DV.

Sony snema v novem formatu, ki sliši na ime HDV. Medtem ko običajne kamere, ki obvladajo klasičen evropski format PAL DV, nudijo ločljivost 720x576, HDV prinaša ločljivosti 1.280x720 oziroma 1.440x 1.080, od katerih Sony uporablja slednjo.

Da bi se spopadel z veliko količino podatkov, se HDV zanaša na kompresijo MPEG-2, kar pomeni, da ima podobne karakteristike pri shranjevanju kot DV – okoli 3,6Mb/s. Rezultat tega je, da lahko tudi tu pri snemanju uporabljate kasete MiniDV.

HDV zaenkrat še ni primerna naložba za domače uporabnike. A že en sam pogled na posneti material vam bo dal vedeti, kakšna revolucija se nam obeta. Nenadoma so vidne neštete podrobnosti, ki so prej ostajale skrite. V kakšnih petih letih bo tudi vaša domača kamera verjetno snemala v formatu HDV.

Sonyjeva najnovejša polprofesionalna kamera.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Urejanje videa s 3D Edit Gold

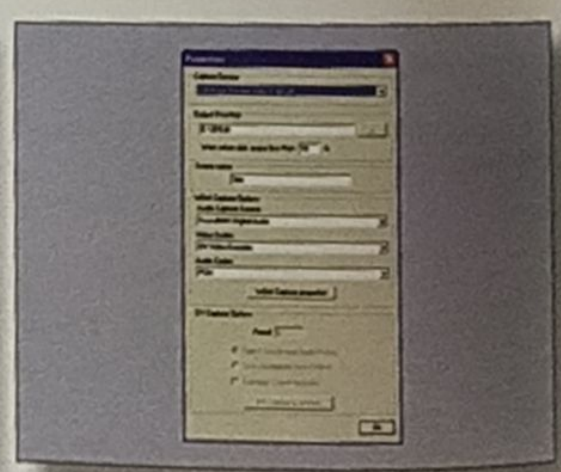
Dve številki nazaj smo veliko pisali o snemanju domačih filmov, le malo pa je bilo povedanega o montaži. Smo pa že takrat namignili na dilemo: je bolje uporabljati poceni programsko opremo z omejenimi zmožnostmi ali drago, s katero lahko delate čudeže? Angleško podjetje Tenomichi, specializirano za video, nam ponuja pošten odgovor, ki nas ne bo pahnil v bankrot – *3D Edit Gold*. Celotno različico programa boste našli na disku priloženemu reviji.

Vse odkar so prišle 3D grafične kartice, je ta del strojne opreme ostajal le na pol izkoriščen, dokler nismo zagnali kakšne konkretno zahtevne igre. *3D Edit* pa brez milosti vpreže tehnologijo senčenja, ki jo nudi standard DirectX 9.0c in izkoristi cevovode modernih grafičnih kartic za renderiranje več plasti videa. Če želite uporabljati *3D Edit*, boste potrebovali grafično kartico, ki je popolnoma združljiva z DirectX 9.0c, tako da vam predlagamo, da najprej pogledate na **www.tenomichi.com/Compatible.htm**. **PCF**

Luči, kamera, akcija!

Urejanje video posnetkov s *3D Edit Gold*

1 Vaša prva naloga je, da na trdi disk spravite nekaj video materiala z uporabo *3D Editovega* orodja za zajemanje. Gre za povsem samostojno aplikacijo, do katere dostopate ločeno. Podpira naprave FireWire DV in kartice za zajemanje z gonilnikom WDV.



2 Preden pritisnete gumb za shranjevanje, izberite vašo napravo s seznama v oknu z nastavitvami. Določite tudi ciljno mapo, ime datoteke in nastavitve pri zajemanju. Pri napravah DV lahko izberete tudi samodejno zaznavanje scen.

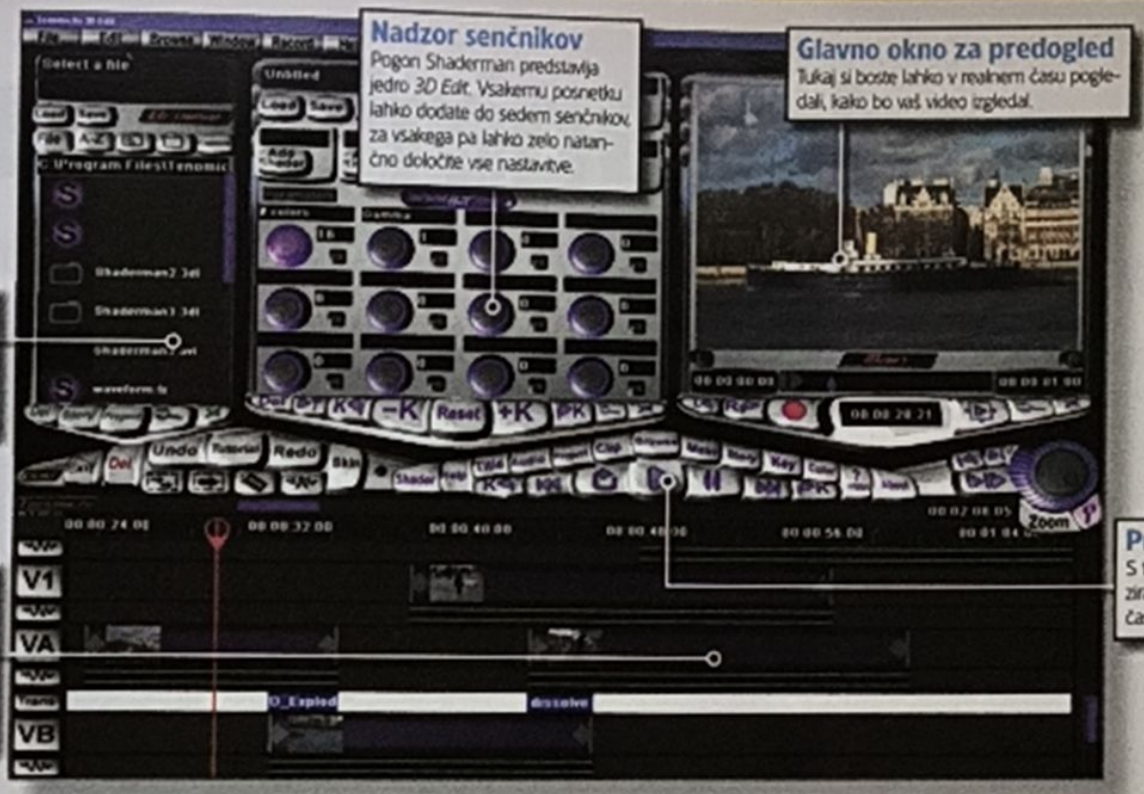
6 Privzeto se med vse prekrivajoče se posnetke na stezah VA in VB postavi najbolj običajen prehod "dissolve". A *3D Edit* ponuja celo paleto odličnih 3D prehodov. Dvakrat kliknite na prehod, ki ga želite spremeniti. Tako boste v okno **Browse** priklicali celotno knjižnico prehodov.

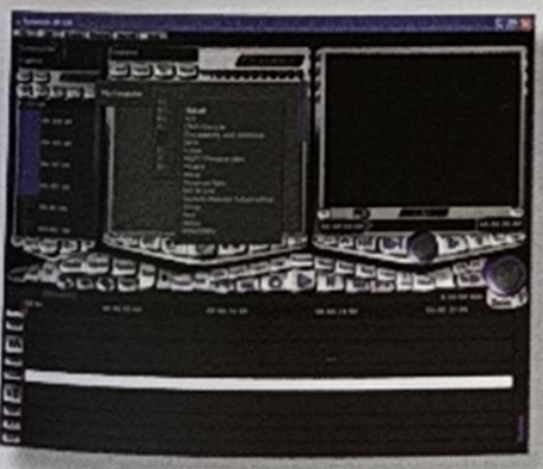
Nadgradnja

Nadgradite na različico 3 in dobili boste dodatne kodeke ter odstranili vodni žig z vaših posnetkov. Privarčevali boste 15% - namesto 23 tisočakov boste za program odšteli 20. Obiščite spodnjo spletno stran, vnesite uporabniško ime "Tenomichi" in geslo "PCF15BUY".

www.tenomichi.com/PCF

Urejanje videa





3 Ko ste enkrat zajeli video, datoteke prenesite v glavno aplikacijo *3D Edit*. Če ste zajemali na privzeto lokacijo, uporabite meni **Browse→Files**, da se odpre seznam v orodju **Browse Tool**, ali pa povlecite posnetke v okno **Project**.

4 Povlecite posnetke iz okna **Project** na posamezne sledi. Zložite posnetke na sledi VA in VB, tako da se bodo malenkost prekrivali. Da bi shranili vaš projekt, kliknite na gumb **Save** v oknu **Project** in vnesite ime v okno **Browse**.

5 Da bi posnetke obrezali, enostavno skrajšajte robove posnetka do želene točke. Lahko pa tudi dvakrat kliknete na posnetek in ga naložite v okno **Clip**. Tu lahko z gumboma **In** in **Out** na časovnem traku označite začetek in konec posnetka.

7 Senčniki so srce in duša programa *3D Edit*. Hkrati jih lahko dodate do sedem, vsi pa se renderirajo v realnem času. Kliknite na posnetek in udarite po gumbu **Shader**. To bo naložilo okno za nadzor senčnikov. Uporabite gumb **Add Shader** in okno **Browse Tool**, da bi naložili senčnike, nato pa jih še nastavite s pomočjo številčnic.

8 Naredite en posnetek pred enakomerno obarvanim ozadjem in ga dodajte na časovni trak programa *3D Edit*, in sicer na eno izmed oštevilčenih stez V. Uporabite gumb **Key** in odprl se bo vmesnik za učinek "chromakey" – zdaj lahko z orodjem pipete označite barvo, ki jo želite odstraniti.

9 Zdaj, ko ste končno obdelali celoten video posnetek, je čas za zadnji korak – izdelavo video datoteke. Tretja različica *3D Edit* ponuja celo vrsto različnih kodekov, različica, ki je na disku pa zna izvoziti samo v datoteko tipa DV. Pritisnite rdeč gumb za snemanje in vaš izdelek bo renderiran na disk pri skoraj polni hitrosti.

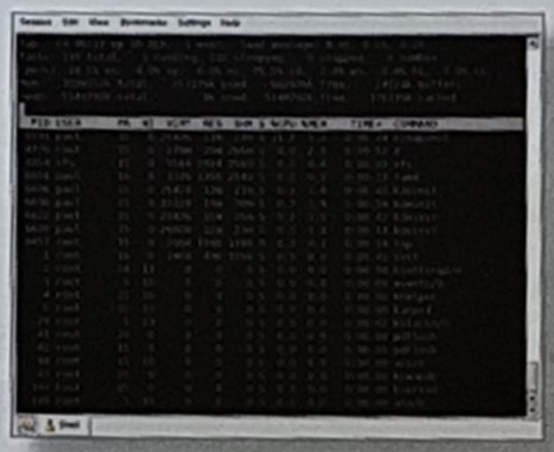
Gospod administrator

Imate navado imeti vse pod nadzorom? *PCF* vam pokaže, kako...

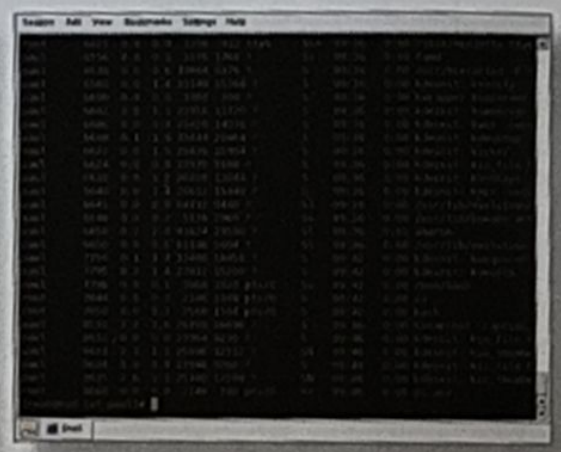
Sysadmin, superuser, ali 50 ton težak tank – osnovni koncept je pri vseh enak, moč, ki pride z njimi, pa je absolutna. Absolutna moč lahko človeka tudi absolutno pokvari, ampak je zato tudi absolutno kul, če veste, kako jo uporabiti. In to, dragi ljubitelji operacijskega sistema Linux, je tudi osrednja tema današnjega vodiča: kako vrteti mogočni meč administratorja sistema in z njim nadzirati podložnike na vašem računalniku.

To ne bo preprosto. Uporabniki ("users" ali "Lusers", kakor jim pravijo administratorji) imajo namreč v sebi nekaj, čemur se reče "svobodna volja". Želijo si nameščati igre, deskati po internetu in, kar je najhujše od vsega, želijo čvekati s svojimi prijatelji s pomočjo IRC-ja. Vaša naloga je, da jih postavite na realna tla, in sicer tako, da poskrbite, da ne bodo porabili preveč prostora in da jim preprečite igranje iger, če te porabijo preveč procesorskega časa. Pred ogledalom boste morali pridno vaditi tudi svoj Zlobni smeh, ki ga boste uporabili vsakič, ko vas bo kdo prosil za pomoč. **PCF**

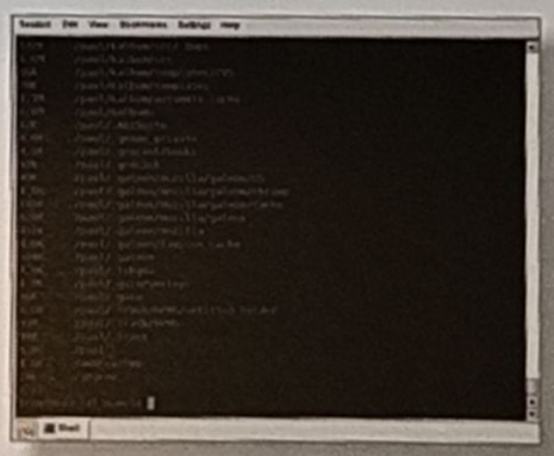
> **"Vaša naloga je, da jih postavite na realna tla, da poskrbite, da ne bodo porabili preveč prostora in da jim preprečite igranje iger"**



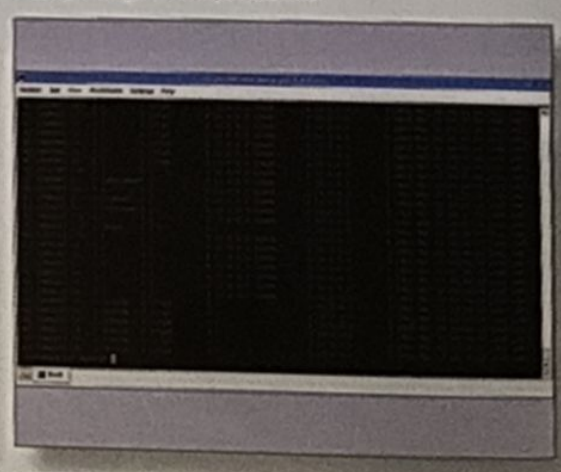
1 S pomočjo ukaza **top** lahko v živo spremljate aktivnosti na vašem sistemu – podobno kot s Task Managerjem v Windows. Posamezne procese oziroma aplikacije lahko ustavite, če natipkate **k**, ki mu sledi njegova številka pod PID. Ko vas sistem vpraša za "signal", vnesite **9** ("ustavi zdaj") in pritisnite **Enter**.



2 Seznam procesov dobite s **ps aux**. Če želite pogledati le procese določenega uporabnika, vnesite **ps u –user nekuporabnik**, nato pa z ukazom **kill** ustavite želen proces, recimo **kill 8634**. Ukaz **ps** je kompleksen, zato vam priporočamo, da uporabite **man ps**, da ga čim bolje spoznate.

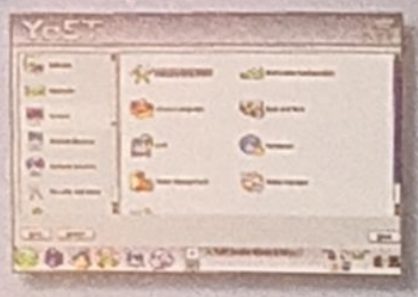


3 Če želite nadzirati uporabo diska, potrebujete ukaz **du**. Če ne določite parametrov, **du** samodejno preveri trenutno mapo in izpiše velikosti vseh map, ki jih najde. Lahko dodate tudi parameter **–h**, s katerim nadzirate format velikosti.



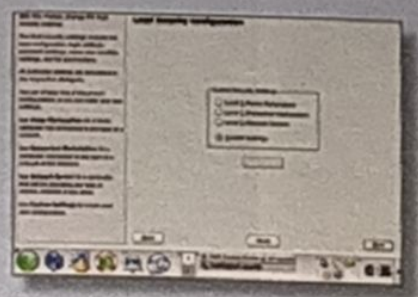
4 In zdaj najtežji del: preverjanje, kdaj se je kateri uporabnik prijavil ali odjavil s sistema, da se prepričate, če je vse po pravilih. Poženite ukaz **utmpdump /var/log/wtmp** – raztegnite prikazovalno okno, ker se vam bo izpisalo celo morje podatkov!

Preprosta administracija Goljufajte z grafičnim vmesnikom

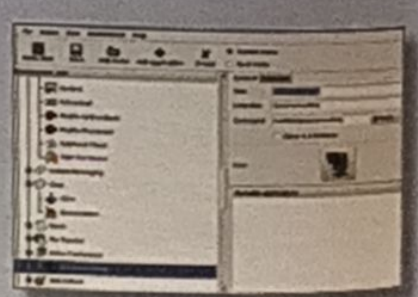


1 V SUSE lahko večino sistemskih nastavitev spreminjate s pomočjo orodja *YaST* (Yet another Setup Tool). *YaST* je velik (in težak na trenutke), vendar boste vse osnovne možnosti hitro našli. V tem oknu lahko na primer nadzirate vaš zagonski program ("boot loader"), particionirate diske ali nastavite čas in datum.

2 Vgrajeni požarni zid je v SUSE precej osnovne sorte, če ga primerjamo z orodji, kot je **pf**, je pa njegova zasnova takšna, da ga z lahkoto uporabljajo tudi začetniki: označite prava okenca in tako določite, kakšne vrste mrežni promet bo lahko prišel do vas. Promet FTP ne bo nikoli več odžiral vaše pasovne širine.



3 SUSE vrže vse varnostne nastavitve pod tri osnovne izbire, ki bodo olajšale življenje vsem, ki so prvič v koži sistemskega administratorja. Če vas to ne plaši preveč, vam priporočamo, da kliknete na gumb **Custom Settings** in nastavitve priredite svojim željam in potrebam sistema.



4 Poigravati se je mogoče tudi s privzetim menijem KDE, tako da bodo imeli uporabniki na vašem sistemu dostop samo do omejene skupine programov, ki ste jo sami določili. Da bi to storili, pojdite v **System** in **Menu**, nato pa izberite **System Menu** namesto **Root Menu**.

Notranja lepota

Pozabite na fotografske tečaje, *PCF* si za zgled vzame politike in... goljufa.

Fotografiranje je lahko problematična zadeva. Včasih se pač zgodi, da je oseba, ki jo fotografirate, zares, zares grda. Kaj storiti? Ali pričnete kričati: "Na slikah boš zmeraj izgledal grdo, ker imaš oduren obraz!" Ali zamenjate vaše fotografije s slikami manekenk in upate, da oseba ne bo opazila? Ali pa morda obstaja... tudi drugačna rešitev?

V takih primerih se izkažejo programi za obdelavo fotografij, kot je *PhotoClean Express*, ki še iz tako grde fotografije (ali obraza) napravi čudež s pomočjo orodij za filtriranje, s katerimi lahko odstranite odbijajoče pomanjkljivosti z vaših slik. *PhotoClean Express* je tako preprost, da ga lahko brez težav uporabljajo tudi najbolj "preprosti" ljudje. Vključuje različne filtre, od tistih, s katerimi lahko popravite razne pomanjkljivosti digitalne fotografije – na primer zmanjševanje napak pri stiskanju datotek .jpg in odstranjevanje mrtvih pikslov – do tistih, s katerimi lahko popravite napake samega fotografa, kot so korekcija s filtri, odstranjevanje rdečih oči in senc. Omogoča vam torej, da ste dober fotograf, ne da bi se zato morali dejansko tudi potruditi.

Da bi lahko za stalno odklenili vašo kopijo programa, obiščite spodnjo povezavo, na kateri boste dobili registracijsko kodo.

www.trulyphotomagic.com/store/promotions/pcformatmagazine PCF

Nadgradnja

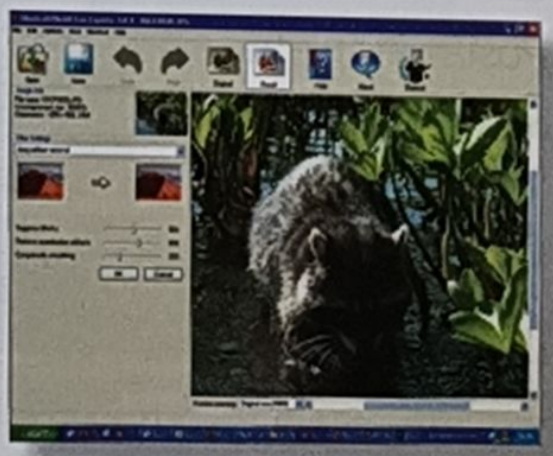
***PhotoClean Express* je priročna zadeva, morda pa želite fotografije obdelati še bolj podrobno? Založnik Photocut Euro vam ponuja možnost, da kupite celoten program *Shortcut PhotoMagic* za okoli 3.500 SIT ceneje.**

www.trulyphotomagic.com/store/promotions/pcformatmagazine

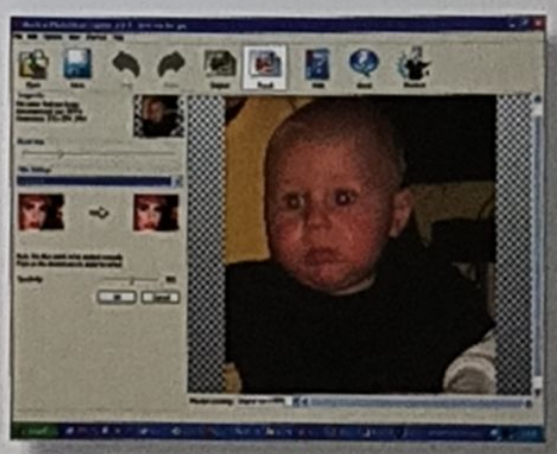
NA DISKU

PhotoClean Express
Kje lahko najdete tá fantastičen kos programske opreme? Samo tukaj, prijatelj. Ne pozabite na registracijsko kodo, ki jo dobite na **www.trulyphotomagic.com/store/promotions/pcformatmagazine**

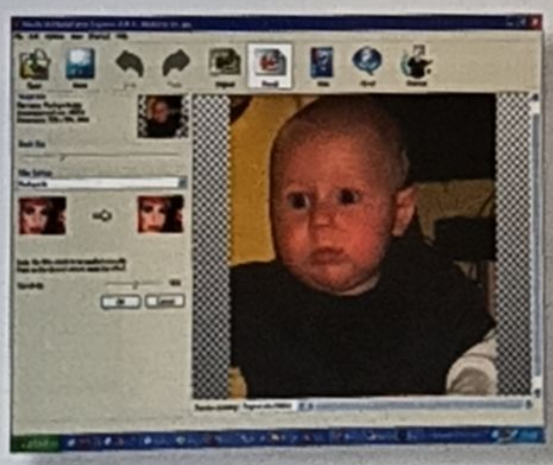
PhotoSuite 5
Ta mesec boste na naših diskih naleteli ne še en celoten program, namenjen obdelavi digitalnih fotografij. Če to ni enkratno, potem res ne vemo, kaj sploh je. Vodič za PhotoSuite 5 je na strani 79.
www.roxio.co.uk/cd



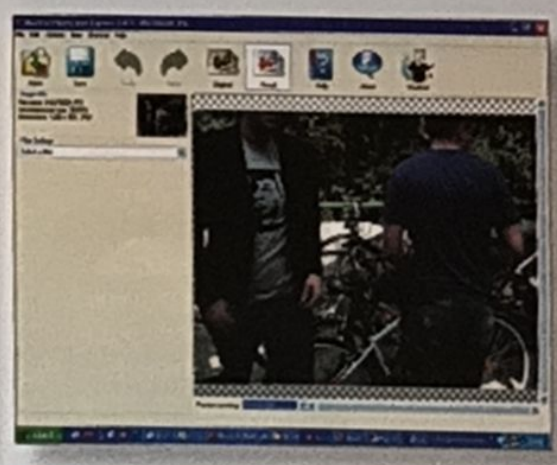
1 Najprej boste morali **fotografije uvoziti**, tako da jih izberete iz menija za nalaganje ali pa povlečete njihove ikone. Velikost prikaza izberete v spodnji vrstici. Okno za ogled slik se premakne v zgornji levi kot zaslona. Aaaaa, srčkan rakun.



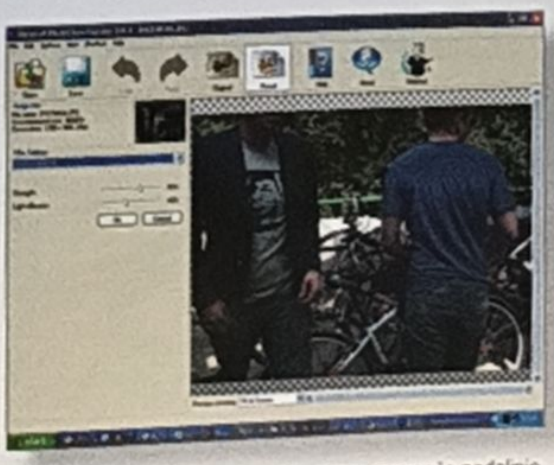
2 Najpogostejša napaka na fotografijah – ali vsaj najbolj očitna – so rdeče oči. Kar je v bistvu vaš sladki otročiček, se na slikah razkrije kot Satanova zalega. S tem se preprosto ne morete sprijazniti, še posebej, če bo slika romala v vaš dragocen družinski album.



3 Iz menija **Filter Settings** izberite možnost **Red Eye**, nato pa označite prizadeto področje s kazalcem miške; zadnji korak pri označevanju tega predela je dejansko eno izmed bolj zahtevnih opravil. Nič težavnega, torej.



4 Sedaj pa se lotimo nadaljnjih ročnih popravkov barv. Vzemite na primer zgornjo sliko. Kako bi jo izboljšali? Nekoliko je pretemna, pa tudi podrobnosti niso dobro vidne. Popravite jo tako, da izberete orodje **Shadow Removal**, nato pa si le oglejte rezultate...



5 Prilagajanje vrstice z drsnikom omogoča nadaljnje popravke slike, pa tudi pri privzeti nastavitvi vidimo oba tipa na sliki veliko bolje. Tako. Zdaj lahko vidite, kako sta oblika in obris jakne postala bolj vidna in jasna. Toda kako lahko sliko še izboljšamo?

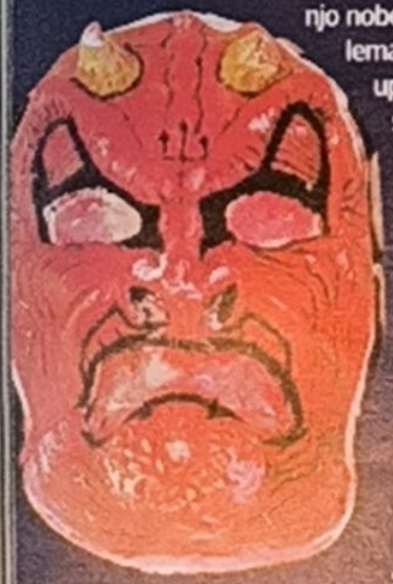
6 Najboljši odgovor na to vprašanje je, da sliko motoristov vržemo v koš in jo zamenjamo s sliko nasmejanih deklet. S **filtrom Sharpen**, ki nekoliko poudari robove, in njihovimi prelepimi nasmehi vas ne bo nikoli več doletelo, da se vam bo kakšna ženska pritoževala zaradi svoje slike. Nič lažjega.

Je šel Google tokrat predaleč? *PCF* podrobno pogleda storitev AutoLink

Tokrat se ne moremo odločiti. Res se ne moremo. Google je pristal v območju spletnega poslovanja, za katerega ne znamo povedati, ali je dobro ali slabo. AutoLink, nov dodatek Googlovi orodni vrstici, bi nam pravzaprav moral iti na živce. Njegova naloga je namreč ta, da predela strani, ki jih obiskujete, in meni nič, tebi še manj, samovoljno vstavlja povezave do strani, kot je Amazon. Vendar, in to nas jezi, hkrati ne moremo zbrati dovolj nejevolje, da bi nas začela stvari zares jeziti.

Kaj vas ne spravi ob živce, kadar se spletni brskalnik dela glavnega in vas ošteva s sporočilom o napaki samo zato, ker ste kliknili na stran z desnim gumbom miške? Če je to vaš brskalnik, potem boste želeli, da počne natanko tisto, kar ste si zamislili. Pa naj bo to povečevanje teksta ali pa uporaba zabavnega programčka, s pomočjo katerega lahko z dvocevko prerešetate stran www.fanfiction.net. Nič od tega nima vpliva na delo, ki ga je opravil avtor spletne strani.

V primeru Googla je uporaba funkcionalnosti AutoLink stvar osebne odločitve. Morate jo namestiti, jo pognati in še aktivirati na vsaki strani, kjer jo želite uporabiti – in dokler bo ostalo samo pri tem, nimamo z njo nobenega resnega problema. Dokler omogoča uporabne stvari, kot je spreminjanje šifer ISBN v povezave na Amazonu in ustvarjenje povezav naslovov filmov z ustrezno stranjo na IMDB, potem to ni nič napačnega.



AutoLink ni privzeto zloben, kakor ta maska.

Če bi Google uporabljal storitev, da bi nam vsiljeval plačane oglase, ali pa bi tako občutno spreminjal vsebino vsake strani na spletu (kar je Microsoft načrtoval s tehnologijo SmartTags, ki naj bi bila celo privzeto vključena), potem bi bila stvar drugačna. Tako kot stvari stojijo zdaj, gre v glavnini primerov samo za vstavljanje povezav, na katerih internet trenutno tako ali tako stoji. Sam po sebi je AutoLink torej tako zloben kot Mario v nedeljo zvečer.

Povej svoje www.pcformatslo.net/forum

Spletno oblikovanje s Fusion 7

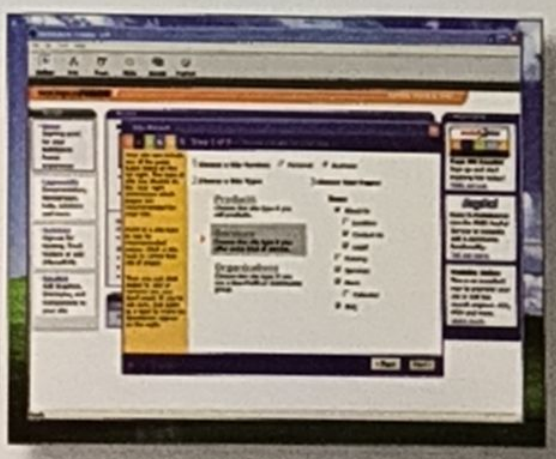
Postavite spletno stran z malce drugačnim urejevalnikom

To je eno bolj nenavadnih orodij za spletno oblikovanje, ki jih lahko uporabljate. Medtem ko večina tovrstnih orodij nosi fasado urejevalnika besedila in od vas pričakuje, da se boste ročno prebijali skozi tabele, kodo CSS in podobno solato, ki jo potrebujete, da bi na zaslon spravili preprosto vrstico teksta, pa se *Fusion* oblikovanja loti drugače. Tu boste tekst in grafiko preprosto potegnili na stran z miško. Vsi zelenci boste zaploskali ob dejstvu, da so vse komplicirane stvari dobro skrite za zavesami.

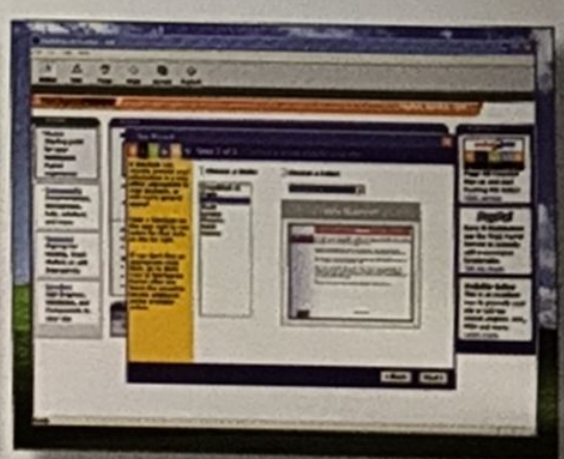
Ampak to je samo začetek. *Fusion* vam ne bo pomagal samo pri postavljanju posameznih strani, temveč tudi pri celotnih portalih – dajal vam bo nasvete in povezal vse strani med seboj. V samo nekaj minutah lahko imate pred seboj portal profesionalnega videza. Registrsko kodo poiščite na na **www.netobjects.com/pcformat** in pripravljeni ste na delo. **PCF**

Postavljanje strani s Fusion 7

Z *NetObjects* boste poenostavili stvari



1 Vaš prvi korak naj bo *Fusionov* **Site Wizard**. Na žalost rezultati po prvem kliku z miško še ne bodo spektakularni, boste pa dobili dobro osnovo, na kateri boste gradili svoje strani. Malo pobrskajte po vseh možnostih, preden se pomaknete naprej.

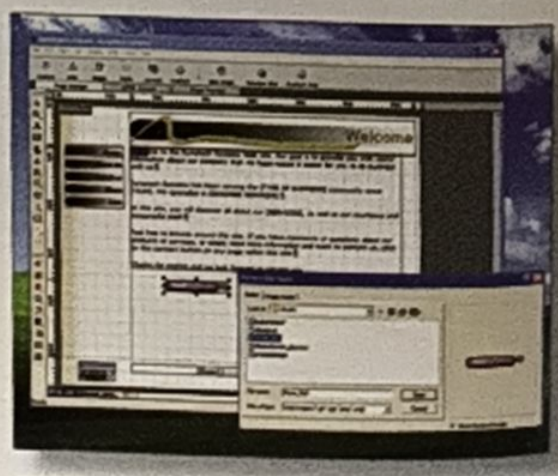


2 Tu ni nobenih presenečenj: predloge so precej preproste. Lahko sicer spremenite barvno shemo po svojih željah, ampak to za doseganje končnega cilja ne bo dovolj. Boste pa tu gotovo dobili nekaj uporabnih idej, ki vam bodo prišle prav kasneje.

Nadgradnja

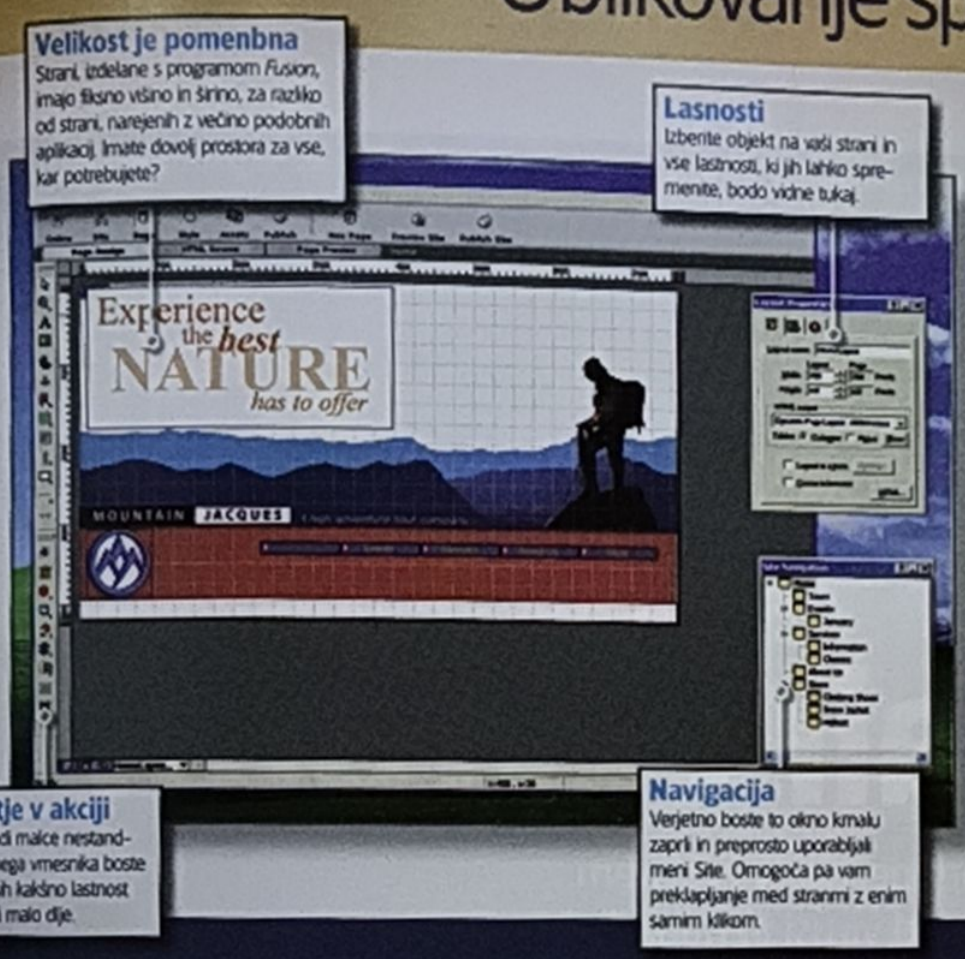
Prihranite 50% pri celotni različici *NetObjects Fusion 8* in nadgradite za okoli 25 tisočakov namesto za 50. Obiščite spletno stran *NetObjects*, kjer boste našli potrebne informacije in ustrezen obrazec...

www.netobjects.com/pcformat



6 Vrnite se na pogled **Design** in dodajte svoji strani sliko, tako da kliknete na ikono **Picture** na levi strani zaslona. Vse slike, ki jih uporabite v projektu, se samodejno vključijo v seznam Asset, tako da jih lahko kasneje hitro najdete.

Oblikovanje spletnih strani s Fusion



Velikost je pomenbna
Strani, izdelane s programom *Fusion*, imajo fiksno višino in širino, za razliko od strani, narejenih z večino podobnih aplikacij. Imate dovolj prostora za vse, kar potrebujete?

Lasnosti
Izberite objekt na vaši strani in vse lastnosti, ki jih lahko spremenite, bodo vidne tukaj.

Zlitje v akciji
Zaradi malce nestandardnega vmesnika boste včasih kakšno lastnost iskali malo dlje.

Navigacija
Verjetno boste to okno kmalu zaprli in preprosto uporabljali meni Site. Omogoča pa vam preklapljanje med stranmi z enim samim klikom.

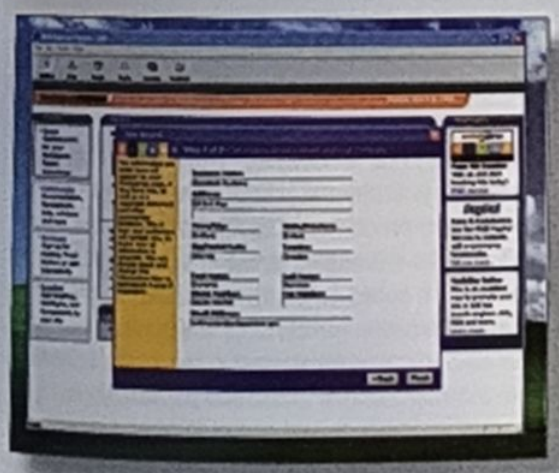
NA DISKU

NetObjects Fusion 7
Oblikujte spletne strani s preprostim vmesnikom. Pred namestitvijo se registrirajte na **www.netobjects.com/pcformat** in dobili boste potrebno kodo.
www.netobjects.com

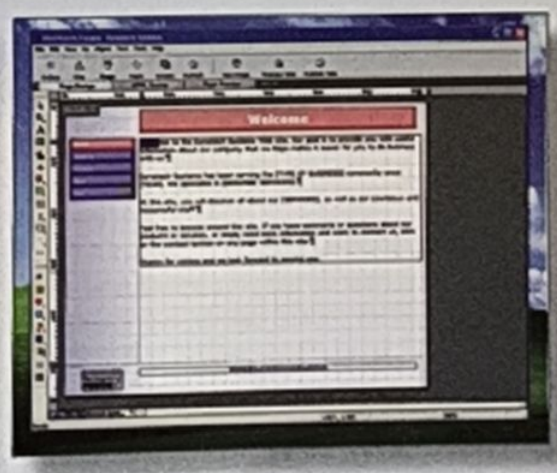
PageBreeze Free HTML Editor 3.0
Brezplačen vizualni urejevalnik HTML, ki vas bo prepričal z enostavnostjo uporabe in številnimi uporabnimi možnostmi, ki se jih ne bi sramoval niti kakšen komercialen program te vrste.
www.formbreeze.com/freehtmleditor

PHP Designer 2005 3.0.6
Če poznate spletni programski jezik PHP, potem veste, za kaj gre. Če vam kratica ne pove ničesar, potem niste tako dober oblikovalec strani, kot si vi mislite.
www.mpsoftware.dk

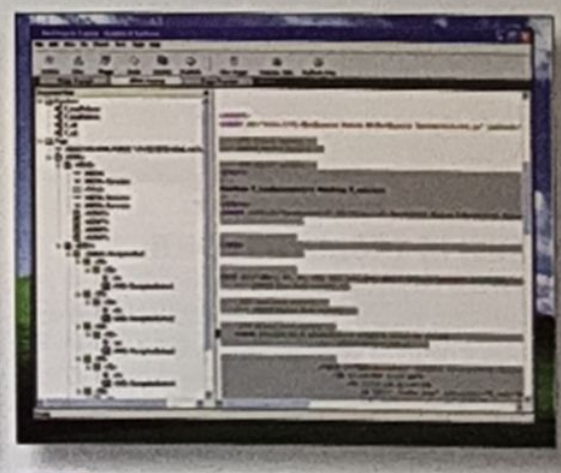
ZoneAlarm 5.5
Brezplačen požarni zid – nekaj, kar nujno potrebujete, če se redno ali manj redno sprehajate po spletu.



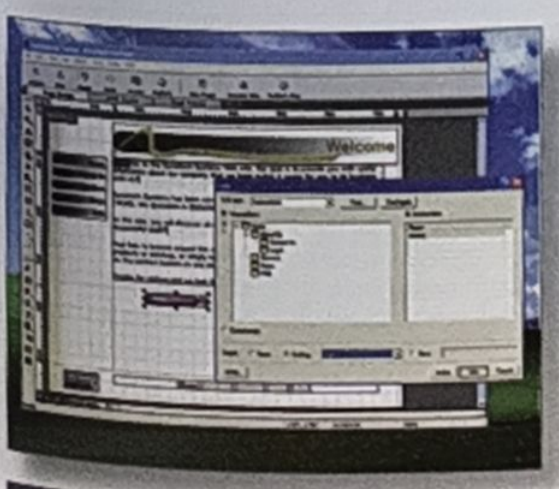
3 Vredno je dokončati uvodni proces. *Fusion* vam bo pomagal vnesti podatke, ki drugače vzamejo precej časa – ime, naslov, poslovne informacije (če je za vas to pomembno). Hkrati bo zgradil tudi pogled v obliki drevesa z vsem, kar potrebujete.



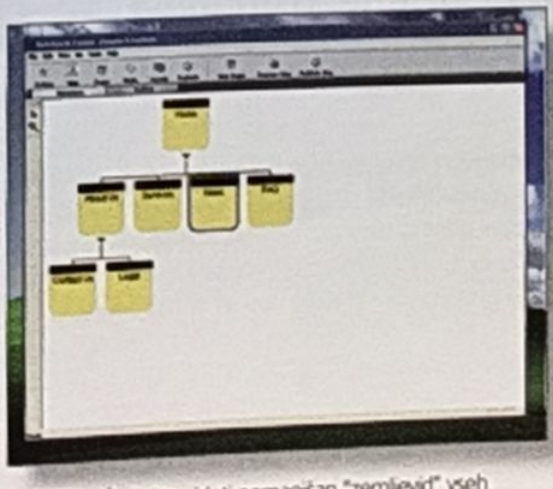
4 Tukaj je spletna stran, ki je prilezla neposredno iz *Site Wizarda*. Videli boste, da je tu že precej teksta, kar vam bo prihranilo čas, ob strani pa je že izdelan navigacijski sistem, s katerim se premikate med stranmi. Oboje lahko kasneje spremenite.



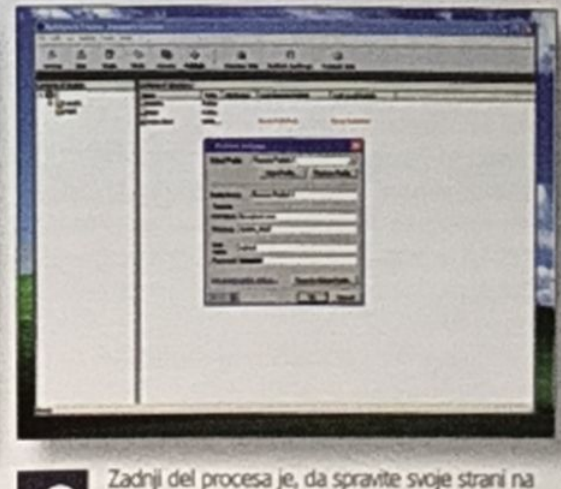
5 Naj vas posvarimo: *Fusion* res uporablja sistem "povleci in spusti" pri postavljanju spletnih strani in vas ne muči z zoprnim stvarmi, kot so na primer tabele, vendar samo dokler za svojo stran ne pogledate kode HTML. A vedite, da vam te kode sploh ni treba pogledati.



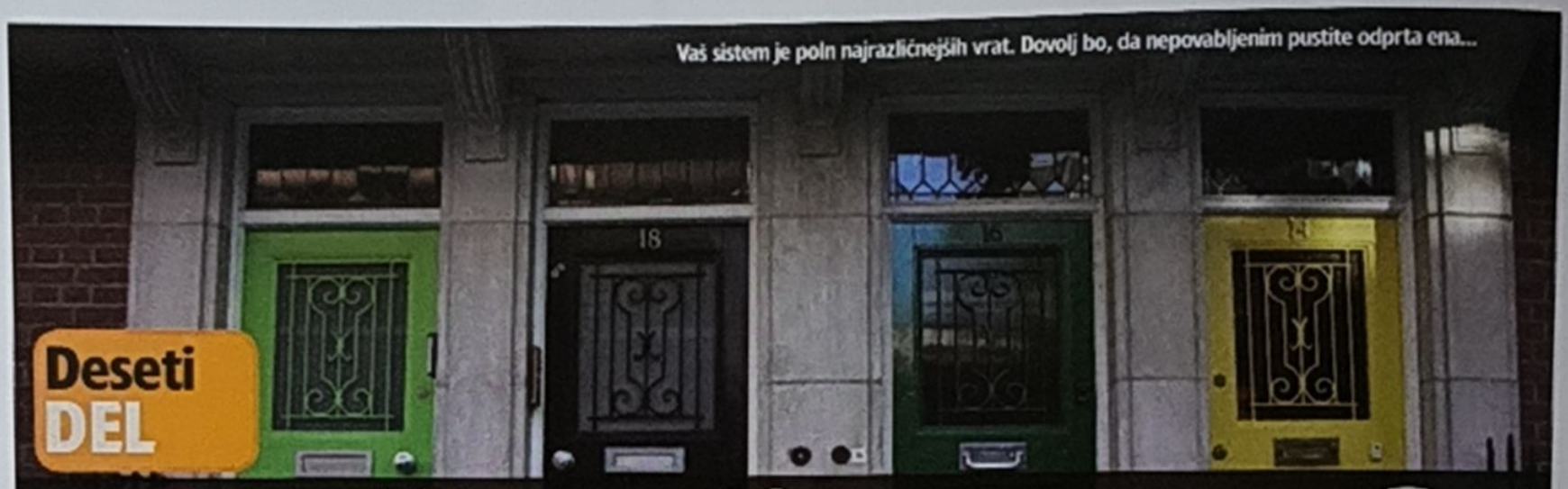
7 Kliknite na novo sliko in nato na gumb **Link** (ki ga predstavlja sličica z dvema sklenjenima členoma verige na levem robu). Zdaj lahko *Fusion* usmerite na stran znotraj vašega projekta, zunanjo spletno stran ali pa "posebno" stran, kot je kazalo.



8 Če želite videti pomanjšan "zemljevid" vseh ustvarjenih strani v enem samem oknu, kliknite na gumb **Site** na vrhu okna. Posamezne strani lahko približujete in oddaljujete in skačete z ene na drugo s samo nekaj kliki.



9 Zadnji del procesa je, da spravite svoje strani na internet, da bi jih ljudje lahko obiskovali. Za to boste potrebovali prostor na spletnem strežniku. Poiščite ponudnika, ki vam je najbolj všeč (manjka jih ne), od njega pa boste dobili vse napotke, ki jih potrebujete.



Vaš sistem je poln najrazličnejših vrat. Dovolj bo, da nepovabljenim pustite odprta ena...

Deseti DEL

E-pošta ali e-vrata?

Tomaž Bratuša ugotavlja, do kakšne mere je vaš sistem elektronske pošte resnično varen pred virusi in napadi

Najbolj smrtonosni virusi, so zmožni onesposobiti elektronsko pošto in računalniško omrežje uporabnika, so bili žrtvam doslej dostavljeni ravno v obliki elektronskega sporočila. Črvi in virusi običajno dosežejo vaše omrežje v obliki priponk, kar pa ni pravilo, saj je vse več primerov, ko se virusi aktivirajo samodejno, brez posredovanja žrtve. Ste zavarovani tudi pred takšnimi oblikami grožnj? Protivirusni program ni več zagotovilo za varno uporabo interneta in elektronske pošte. Vas zanima, zakaj? Povedali vam bomo.

VIRUSI IN TROJANSKI KONJI

Vedno bolj razširjena uporaba elektronske pošte je napadalcem zagotovila orodje za dostavo škodljive vsebine v notranja omrežja. Hekerji lahko na ta način zaobidejo zaščitne mehanizme požarnih zidov, ki običajno ne pregledujejo vsebine elektronske pošte. Vsakodnevno smo lahko priča poročilom o višini škode, ki jo je kateri izmed virusov povzročil gospodarstvu in podjetjem: *MyDoom* – 250 milijonov dolarjev, *Blaster* – 3,5 milijarde dolarjev in tako naprej.

Med drugim pa napadalci elektronsko pošto zlorabljajo tudi za dostavo trojanskih konjev, s pomočjo katerih pridobijo nadzor nad vašimi sistemi in omrežjem. Elektronska pošta naenkrat ni več samo elektronska pošta, temveč predstavlja vstopni portal za napadalce vseh vrst.

Znani so primeri uporabe tako imenovanih vohunskih virusov, katerih izključni namen je industrijsko vohunstvo. Najbolj odmeven primer je bil leta 2000, ko je napadalcem uspelo prodreti v omrežje podjetja Microsoft. Je dodaten komentar ob tem sploh še potreben?

Podjetja in organizacije si pogosto zatiskajo oči pred tatvinami podatkov in zaupnih informacij. Številne študije so pokazale, da zaposleni pogosto uporabljajo elektronsko pošto za pošiljanje zaupnih dokumentov in informacij v berljivi obliki. Elektronske pošte se v takšnih primerih poslužujejo poleg nezadovoljnih uslužbencev tudi osebe, ki se pomena posameznih informacij in načina delovanja elektronske pošte ne zavedajo. Najbolj nevarni so ravno neusposobljeni uslužbenci, ki zaradi neznanja in neusposobljenosti napadalcem nevede omogočijo vdor v sistem.

Metode za napad na sistem elektronske pošte lahko razdelimo na priponke s škodljivo vsebino, elektronsko pošto kot posredniko za izkoriščanje varnostnih vrzeli, elektronsko pošto v obliki HTML, v katero je "vgrajena" škodljiva koda, socialni inženiring in "phishing" ter ostale metode izogibanja protivirusnim programom in filtrom. Gremo lepo po vrsti.

HUDOBNE PRIPONKE

Melissa in *LoveLetter* sta bila prva primerka, ki sta izpostavila problem pripetih datotek in pretiranega

> **"Na skoraj vseh sistemih je uporabniku dovoljeno, da si sam izbere ustrezno geslo, s čimer je breme varnosti preloženo na ramena končnega uporabnika."**

zaupanja uporabnikov. Do pojava teh oblik škodljive računalniške kode smo elektronska sporočila prijateljev odpirali brez razmišljanja, saj se možnosti ponarejanja pošiljateljevega naslova elektronske pošte večina uporabnikov ni prav dobro zavedala. Nekateri so od takrat odpirali samo še priponke z znanimi končnicami .JPG ali .MPG. Vendar pa so se tudi tovrstni previdni uporabniki ob izbruhu črva, imenovanega *AnnaKournikova*, dodobra opekli. Črv je namreč izkoristil možnost uporabe več končnic in s tem uporabnika prepričal, da ne gre za nevarno vsebino. Črv je za širjenje uporabil priponko imenovano AnnaKournikova.jpg.vbs, kar je nevednega prejemnika prepričalo, da gre za sliko teniške zvezde v formatu JPG, in ne za škodljivo izvršilno kodo VBS (Visual Basic Script).

Kot naročena pride tako imenovana končnica Class ID (CLSID), ki napadalcem dovoljuje skrivanje pravih končnic datotek, in s tem zavajanje uporabnikov. Tovrstna metoda trenutno zaobide tudi sisteme za filtriranje elektronskih sporočil, ki se zanašajo predvsem na enostavno preverjanje datotek.

VARNOSTNE VRZELI

Črv *Nimda* je v izjemno kratkem času zajel celoten internet, pri čemer je zaobšel številna varnostna orodja, vdrl v številne strežnike in omrežja podjetij ter pri tem spotoma okužil še domače uporabnike elektronske pošte. *Nimda* se je širil samodejno, in sicer tako, da je izkoristil ranljivo različico z brskalnikom *Internet Explorer* povezano pomanjkljivost odjemalca za elektronsko pošto *Outlook Express*. To je bil revolucionaren začetek širjenja virusov, ki izkoriščajo varnostne pomanjkljivosti programske opreme. Najbolj znan je bil naslednik imenovan *Bagle*, ki je uporabljal staro *Outlookovo* ranljivost je in bil pri tem vseeno presenetljivo uspešen. Redno posodabljate operacijski sistem in aplikacije?

SKRIPTE HTML

Danes je večina odjemalcev elektronske pošte sposobnih pošiljanja in prejemanja elektronske pošte v obliki HTML. Lastnost HTML, da lahko vsebuje tudi skripte in različno aktivno vsebino, napadalci s pridom izkoristijo za prenos in izvrševanje škodljive kode na sistemu tarče. *Outlook* in ostali podobni izdelki uporabljajo za prikazovanje kode HTML običajno kar brskalnik *Internet Explorer* kar pomeni, da podedujejo tudi vse varnostne slabosti brskalnika.

Virusi, ki temeljijo na skriptiranju HTML, so še posebej nevarni zaradi tega, ker so sposobni samodejne aktivacije škodljive vsebine, takoj ko uporabnik odpre elektronsko sporočilo. Ti virusi se ne zanašajo na priponke, zato so klasični filtri elektronske pošte in protivirusni programi v vojni z neznanimi skriptnimi virusi HTML popolnoma nemočni. Izvrsten predstavnik tovrstne zal-

ege je na primer *BadTrans.B*, ki izkorišča kombinacijo izkoriščevalne skripte HTML, ki samodejno izvrši okuženo priponko elektronske pošte, takoj ko uporabnik prejme sporočilo.

SOCIALNI INŽENIRING

Socialni inženiring je še ena metoda, s pomočjo katere napadalec prodre v varovano omrežje. V tej zvrsti napada igra glavno vlogo človek, ki zaradi pomanjkanja računalniškega znanja in prekomernega zaupanja, napadalcu omogoči vstop v omrežje. Tako je v tem primeru varnostna vrzel človek!

Najbolj razširjene metode socialnega inženiringa izrabljajo prijateljstvo (vstopna gesla se pridobijo na osnovi zaupanja med zaposlenimi), elektronsko pošto (ponarejanje naslova pošiljatelja), pregledovanje smeti (pregled smeti podjetja lahko razkrije uporabne informacije), pregled pisarn (napadalec vohlja po odklenjenih pisarnah in kabinetih), zaupanje (napadalec si pridobi zaupanje zaposlenih), čas (je element, ki je vedno na strani napadalca).

Najbolj očiten napad, ki je izkoriščal odnose zaupanja je bil virus *Love Letter*. Pred širjenjem slednjega so imeli uporabniki navado odpirati vsa elektronska sporočila, ki so imela v vrstici pošiljatelja znano ime (sodelavec, prijatelj...) ali so bila videti kot dobra šala, nekateri pa so in še vedno odpirajo vsa prejeta sporočila.

Ravno tako večina tovrstnih napadov izkorišča prirojeno človekovo pripravljenost pomagati osebi v nesreči. Na tej osnovi se veliko napadalcev s pomočjo predhodno zbranih podatkov predstavlja kot sodelavci v težavah. Napadalci v teh primerih preprosto po telefonu pokličejo zaposlenega v podjetju in mu natvezijo, kako morajo direktorju oddati pomembno poročilo, pa jim trenutno ne deluje elektronska pošta. Zaposlenega nato prosijo, če mu lahko pošljejo pošto z nekega brezplačnega elektronskega naslova (Yahoo, Hotmail...), ki naj jo ta posreduje direktorju oziroma nekomu znotraj omrežja. Na ta način napadalec prepriča zaposlenega, da bo sprejel pošto in jo posredoval nekomu znotraj omrežja, hkrati pa bo zaposleni na svoj računalnik nevede namestil vohunski program, ki bo beležil pritiske tipk in jih po elektronski pošti pošiljal napadalcu. Napadalec lahko na tej podlagi odkrije uporabniška imena in gesla ter napad razširi naprej po omrežju.

Veliko podjetij spregleda tovrstne grožnje in se preveč zanaša na sisteme IDS (Intrusion Detection System – sistemi za zaznavanje vdorov). Sistemi IDS so dober način zaščite omrežja pred napadi od zunaj, vendar pa nas pred napadi od znotraj ne morejo učinkovito zaščititi. V tovrstnih napadih socialnega inženiringa se napadalec ne omeji izključno na uporabniška imena, gesla in naslove IP. Pomembni so tudi podatki o nastavitvah omrežja, poslovnih načrtih, bodočih potezah v marketingu in podobno.

Najboljša obramba pred tovrstnimi napadi je prav gotovo redno usposabljanje uporabnikov. Uporabnikom je potrebno na praktičen način prikazati, na kaj morajo biti pri svojem delu pozorni in kateri podatki so še posebej pomembni. Poleg tega je zelo pomembno, da podjetja in posamezniki prilagodijo varnostno politiko tovrstnim napadom, saj nam v nasprotnem primeru požarni zidovi in sistemi IDS ne nudijo nikakršne varnosti.

OSTALI OVINKI

Danes lahko že z osnovnim poznavanjem programskih jezikov povzročimo pravi internetni kaos. Že samo z implementacijo znanih varnostnih pomanjkljivosti odjemalcev za elektronsko pošto in v zadnjem času tudi vse bolj razširjenih pomanjkljivosti protivirusnih programov lahko napadalec prodre v vrsto različnih sistemov, ki mu lahko nato služijo kot ploščadi za napade na bolj varovane sisteme. Znane so pomanjkljivosti protivirusnih programov, ki povzročijo, da se ta program na sistemu žrtve preprosto preneha odzivati in ni več sposoben pregledovati datotek pripetih k elektronskim sporočilom. V zadnjem času je zelo popularna tako imenovana pomanjkljivost CRC32, ki veliki večini protivirusnih programov onemogoči pregledovanje vsebine. Dobro znane so tudi metode, ko napadalec škodljivo kodo maskira v stisnjene datoteke, zaščitene z gesli oziroma v kako drugače kriptografsko zaščitene datoteke, kar protivirusnim programom ravno tako onemogoči pregledovanje vsebine. Še en razlog več, zakaj poleg protivirusnega programa na poštnem strežniku potrebujete tudi protivirusni program na osebnem računalniku.

Celo vrsto podobnih varnostnih pomanjkljivosti izkorišča tudi vedno bolj razširjeni spyware, ki prinaša v svet strokovnjakov za informacijsko varnost nove izzive.

Company	Response time
BitDefender	2003-12-20 at 13:20 h
Kaspersky	2003-12-20 at 14:45 h
F-Prot (Frisk)	2003-12-20 at 15:25 h
F-Secure	2003-12-20 at 15:45 h
Norman	2003-12-20 at 18:25 h
eSafe (Aladin)	2003-12-20 at 18:35 h
Trend Micro	2003-12-20 at 19:50 h
AVG (Grisoft)	2003-12-20 at 20:15 h
AntiVir (H+BEDV)	2003-12-20 at 22:20 h
Symantec	2003-12-21 at 04:05 h
Avast! (Alwil)	2003-12-21 at 09:55 h
Sophos	2003-12-21 at 14:35 h
Panda AV	2003-12-21 at 17:05 h
McAfee/NAI	2003-12-22 at 04:10 h
Ikarus	2003-12-22 at 10:35 h

Primerjava reakcijskih časov ob izbruhu virusa W32/Sober.C, ki je bil odkrit 20.12.2003 ob 03.00.

EDEN JE PREMALO

Zakaj en protivirusni program na poštnem strežniku ni dovolj? Več protivirusnih programov je potrebnih preprosto zato, da učinkovito zmanjšamo časovni zamik med izbruhom virusa in posodobitvijo virusnih definicij protivirusnega programa. Takšno večkratno ščitenje sistema je izrednega pomena predvsem na pomembnih sistemih bank, zavarovalnic, ministrstev, elektrarn, letališč, bolnišnic in njim podobnih sistemov, pomembnih za nacionalno varnost države. Najpomembneje je učinkovito zmanjšati odzivnost protivirusne zaščite in tako zmanjšati možnosti za okužbo sistema.

Zanimiva je študija britanske vlade iz leta 2004, v kateri ugotavljajo, da 99% večjih britanskih podjetij uporablja protivirusno zaščito. Kljub temu se je istega leta z virusi okužilo kar 68% podjetij, preprosto zato, ker ustrezne virusne definicije niso bile pravočasno implementirane. Vsi proizvajalci protivirusnih tehnologij vam bodo zatrjevali, da so njihovi reakcijski časi najhitrejši. Resnica pa je, da nihče izmed ponudnikov protivirusnih rešitev ni najhitrejši prav ob vsakem izbruhu novega virusa. V nekem trenutku je na primer najhitrejši Kaspersky, v drugem primeru McAfee, v tretjem BitDefender in tako naprej - razlike se gibljejo od nekaj ur pa celo do nekaj dni. Če se ravnokar odločate za nakup protivirusne zaščite, vam predlagamo, da si predhodno ogledate najnovejšo analizo učinkovitosti protivirusnih programov, ki jo lahko najdete na spletnem naslovu **www.virusbtn.com/vb100/archives/products.xml?table.**

Kombiniranje protivirusnih programov in njihova

implementacija na poštnih strežnikih tako omogoča, da izberemo najboljše na trgu in tako drastično zmanjšamo možnosti za okužbo. Na trgu trenutno obstaja cela vrsta izdelkov, ki omogočajo kombiniranje protivirusnih pogonov in pregledovanje elektronske pošte, še preden ta pride do uporabnika in ogrozi varnost omrežja. Seveda pa nobena zaščita ne pomeni toliko kot zdrava pamet in osveščenost uporabnikov vašega sistema.

IZKORIŠČEVALNA KODA

Ustvarjalci virusov uporabljajo vedno bolj zapletene in dovršene metode, s pomočjo katerih zaobidejo zaznavanje protivirusnega programja. Odličen primerek je bil že omenjeni virus *Nimda*, ki je za svoje širjenje uporabljal vrsto tehnik, pri čemer so vse temeljile na varnostnih pomanjkljivostih programske opreme in ne na tipičnem obnašanju virusa ali trojanskega konja. Protivirusni programi so v borbi s takšnimi nasprotniki popolnoma nemočni, zato nujno potrebujemo orodja za zgodnje odkrivanje izkoriščevalne kode skrite znotraj elektronske pošte.

Kaj sploh je izkoriščevalna koda? To je koda, ki izrablja varnostne pomanjkljivosti v programih in operacijskih sistemih, tako da omogoči zagon škodljivega programa oziroma kode. Izkoriščevalna koda uporabi zmogljivosti napadene programske opreme, tako da le ta izvrši škodljivo kodo, prebere, kopira ali ustvari datoteke in napadalcu omogoči neavtoriziran dostop do sistema. Izkoriščevalna koda se lahko uporabi v kombinaciji z elektronsko pošto, ki napadalcu omogoči, da zaobide večino požarnih zidov in protivirusno programsko opremo. Takšno elektronsko sporočilo izvrši na sistemu žrtve določene spremembe, ki lahko napadalcu kasneje omogočijo vstop v sistem.

Kakšna je razlika med protivirusnim programom in pogonom za zaznavanje izkoriščevalne kode? Protivirusni programi se v prvi vrsti zanašajo na prepoznavanje znanih virusov, medtem ko se pogoni za zaznavanje izkoriščevalne kode posvetijo predvsem analizi kode, ki bi lahko bila nevarna za sistem. To pomeni, da tovrstni pogoni sistem ščitijo tudi pred neznanimi oziroma novimi oblikami virusov in škodljive kode. Slednje je izjemno pomembno za podjetja in organizacije, ki so lahko tarča napadov škodljive kode, ustvarjene izključno za napad na njihov sistem. Pogon za zaznavanje izkoriščevalne kode znotraj elektronskih sporočil deluje podobno kot sistem IDS za zaznavanje vdorov, vendar za elektronsko pošto.

Prednost tovrstnih pogonov je tudi v tem, da ne potrebujejo tako pogostega posodabljanja kot protivirusni programi. Še zlasti pomembno pa je dejstvo, da tovrstni pogoni preprečujejo vstop virusom, ki se jih protivirusna podjetja še ne zavedajo in jih njihovi protivirusni izdelki brez definicij še ne zmorejo prepoznati. Praktičen primer sta virusa *Nimda* in *BadTrans.B*, ki sta okužila ogromno sistemov po celem svetu. Predvideva se, da je samo *Nimda* okužila več kot 8,3 milijona računalnikov (vir: Computer Economics). Oba primerka virusne golazni sta izkoriščala dobro znano varnostno pomanjkljivost MIME header, ki je bila v javnosti znana že nekaj mesecev pred izbruhom obeh virusov. Kljub temu, da sta oba virusa zlorabljala enako varnostno pomanjkljivost, so razvijalci protivirusnih programov morali ponuditi dve različni definiciji za odkrivanje. Sodoben pogon za odkrivanje izkoriščevalne kode bi oba primera zaznal brez težav in učinkovito preprečil okužbo sistema.

Najenostavneje se podjetja pred napadi zavarujejo tako, da najamejo sposobnega svetovalca za informacijsko varnost. Ker pa tovrstno svetovanje običajno pasje drago, si podjetja, ki rada prihranijo kak tolar, ponavadi omislijo katero izmed naprav, za katero prodajalci trdijo, da je njihovemu podjetju pisana na kožo. Takšne naprave nato povzročajo probleme že ob sami namestitvi, ravno tako pa potrebujejo osebo, ki jih bo nadzirala in ob grožnjah ustrezno prilagodila. Prihranjenega denarja v tem primeru ni, za napravo pa se ponavadi izkaže, da za resnejšega hekerja ne predstavlja omembe vredne ovire.

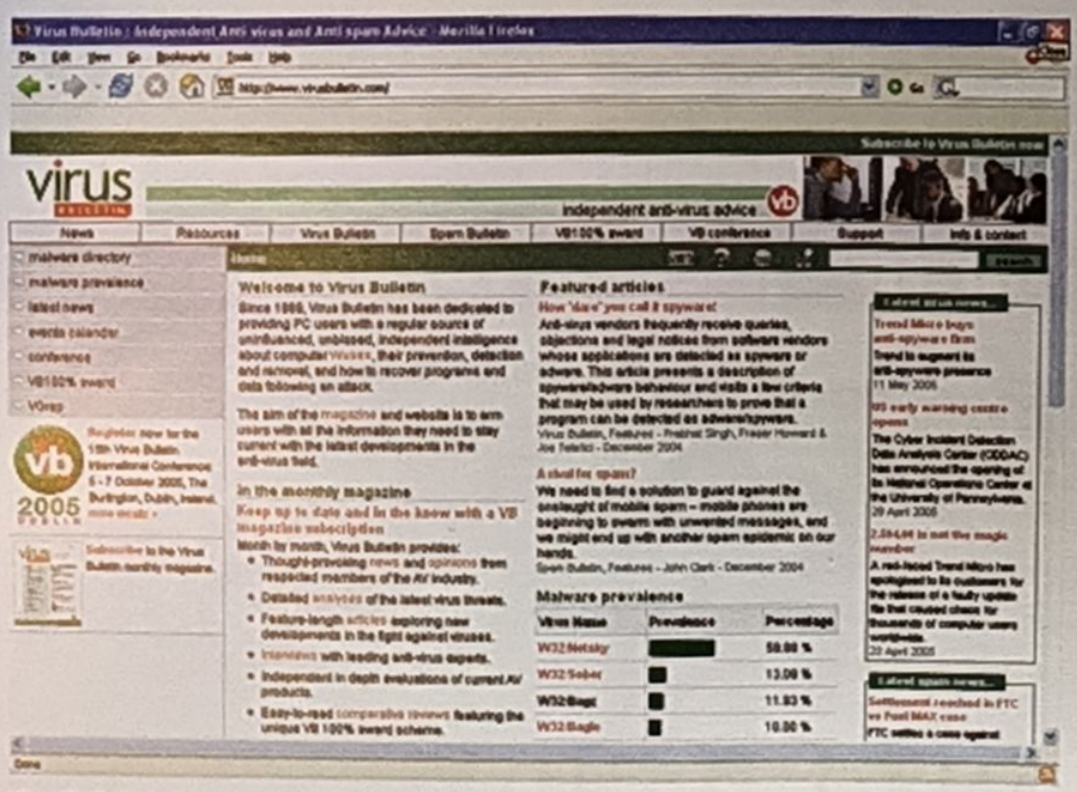
Področje informacijske varnosti postaja vedno bolj kompleksno področje. Osebe, ki bi poznale vsa področja in vse podrobnosti, že nekaj let ne obstajajo več. Da bi si zagotovil kar najvišjo stopnjo varnosti, se mora uporabnik najprej vprašati, kaj naj varuje in kolikšna je vrednost varovanega. Šele po odgovoru na to vprašanje lahko namreč začne z iskanjem varnostnih rešitev.

VARNOSTNA ORODJA

Sveže nameščen operacijski sistem je potrebno dodatno obdelati, tako da zapremo vse mogoče avtocestne povezave, ki navadno vodijo do informacij in zlorab. Pri tem nam priskočijo na pomoč različni uporabni programi. Na spletni strani **www.grc.com/default.htm** boste našli uporabna orodja, kot so na primer: *Shoot the Messenger, Un-Plug n' Pray* in *DCOMbobulator. Shoot the Messenger* je namenjen izklopu storitve Windows, ki omogoča neposredno sporočanje uporabnikom (te storitve tako ali tako skoraj nihče ne uporablja, je pa nevarna varnostna luknja). *Un-Plug n´Pray* izklopi dostop do storitve Universal Plug and Play, na nevarnost katere je pred leti opozoril celo FBI, pa kljub temu ob namestitvi ostane aktivna. Tretji program, *DCOMbobulator*, pa računalnik zaščiti pred hroščem DCOM.

Domači uporabniki, ki želite preveriti in dodatno povečati varnost računalnika lahko na spletni strani **www.teamintell.com** med drugim najdete varnostne nasvete, online protivirusni pregled in test učinkovitosti požarnega zidu. Ena od manj znanih in enostavnih možnosti zaščite pa je prav gotovo uporaba spletne elektronske pošte. Z uporabo spletne pošte se namreč elegantno izognete številnim nevarnostim. V Sloveniji imamo tako ponudnika brezplačne spletne elektronske pošte, ki ima na svojih strežnikih implementirane najsodobnejše varnostne in zaščitne mehanizme. Več informacij lahko najdete na spletnem naslovu **www.klepetulja.com**, kjer si lahko poleg ostalih možnosti odprete tudi brezplačen in varovan predal elektronske pošte.

Tomaž Bratuša



Virus Bulletin je dober kraj za zbiranje najrazličnejših informacij o virusih (www.virusbulletin.com).

ŽELIM VARNOST

Osnovni nasveti za povečanje varnosti domačih uporabnikov interneta

1. Ne odpirajte prilog elektronske pošte, razen če veste, za kaj gre in od koga so.
2. Ne zaupajte identiteti pošiljatelja elektronske pošte, saj jo je preprosto ponarediti. Ponarejena pošta je hitro prepoznavna, saj je besedilo sporočila ponavadi v angleščini. Ponarejeno sporočilo lahko opazimo tudi tako, da premislimo, ali bi tako vsebino res napisal/poslal resnični pošiljatelj.
3. Namestite najnovejše popravke za svoj operacijski sistem in jih redno osvežujte.
4. Uporabljajte protivirusno zaščito in skrbite za redno osveževanje podatkov o virusih.
5. Postavite si vsaj programski požarni zid oziroma si omislite usmerjevalnik z vgrajenim požarnim zidom. Priporočamo kombinacijo obeh, saj le programski požarni zid učinkovito blokira tudi neavtorizirane povezave navzven.

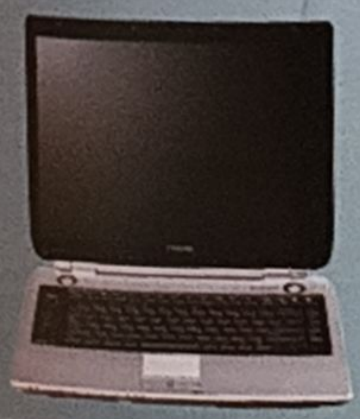
Toshiba priporoča
Microsoft® Windows® XP Professional.

TOSHIBA

SAMO NAJBOLJŠI OSTANEJO MIRNI,
TUDI POD PRITISKOM. KJERKOLI, KADARKOLI.

TECRA A4: Pripravljen na karkoli, s trdnim magnezijevim ohišjem in najnovejšo Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo, za odlično brezžično delovanje

Kadar se poveča tempo dela, potrebujete notesnik, ki vam zagotavlja vrhunsko delovanje, ne glede na okoliščine. Mamljive zmogljivosti najnovejše Intel® Centrino™ mobilne tehnologije nudijo nemoteno povezavo in podaljšajo delovanje bateriji. Vsaka Tecra opravi stroge teste kvalitete, za povečanje zmogljivosti in dokončne zanesljivosti na poti.



Satellite M30X-118: zmogljiv Intel® Centrino 1.70 GHz procesor, 512 MB DDR RAM, 60 GB HDD S.M.A.R.T., 15.4" HCSV visokokontrastni TruBrite WXGA+TFT zaslon 1280 x 800, Super Multi drive enota, ATI MOBILITY™ RADEON™ 9700 (64MB), LAN, WiFi b/g, 6 v 1 medijska reža, IEEE 1394, hitri infrardeči vmesnik, TV-izhod (s-video), MS Win XP Home, Harman Kardon SRS Surround Sound, 3,1kg, 24 mesecev mednarodna garancija, torbica, optična miška.

Cena: **336.000 SIT** brez DDV (403.200 SIT z DDV)

www.inea.si/toshiba

intel inside
centrino
MOBILE TECHNOLOGY

Možnost testiranja opreme na lokaciji INEA, strokovno svetovanje.

Izberite svobodo.

INEA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

...hours with 6-cell and 2nd battery option. — Intel, Intel Inside, the Intel Inside logo, Intel Centrino and the Intel Centrino logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States or other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Gregor Mraz
NE PRENAŠA BEDAKOV

Vprašajte Gregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VPRAŠANJA

Hitri kviz

Male sive celice na preizkušnji

1 **Kateri je standardni protokol za izmenjavo datotek v omrežjih Unix?**
a) SMB
b) NCP
c) CIFS
d) NFS

2 **Koliko povezav Telnet lahko gosti strežnik Win2K?**
a) kolikor želite
b) 1
c) 10
d) nobene – Win2K ne podpira Telneta

3 **Kateri programski jezik je najbolj povezan z Linuxom?**
a) B
b) C
c) D
d) E

4 **Katero tehnologijo uporablja Remote Desktop?**
a) Active Directory
b) EFS
c) Terminal Services
d) Group Policy

5 **Kateri protokol za avtentifikacijo se uporablja v tehnologiji pametnih kartic?**
a) PPTP
b) CHAP
c) BAP
d) EAP

Odgovori na strani 97

Čisto brezplačna tehnična pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pošlite na **mraz@pcformatslo.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**.

Pomoč prihaja na belem konju

Izdelek smo skrbno pripravili in testirali, a vam Gregor Mraz ne more zagotoviti, da ne vsebuje orehov.

Pomnilniške ključke uporabljajte samo za hitro prenašanje podatkov.

SHRAMBA
Adijo, ključ

V Na pomnilniškem ključku, ki je doslej delal brez težav, imam ogromno dragocenih podatkov. Zadnji teden mi pa, vsakič ko ga priključim, javlja, da pogon ni formatiran. Kako naj obnovim moje podatke, ki jih nujno potrebujem?

ALEN

O Najenostavnejša rešitev bi bila ta, da bi ključ preprosto formatiral in nanj spet skopiral podatke s tistega računalnika, s katerega si jih že v prvi vrsti kopiral. A ti tega seveda ne moreš narediti – čeprav so podatki dragoceni in čeprav obstaja vsaj milijon in pol možnosti, da bi ključek izgubil ali poškodoval, nisi prav nikoli naredil varnostne kopije teh tako dragocenih podatkov. Zato lahko kriviš samo sebe, ker si cepec.

V tem primeru pa si precej srečen cepec, ker je mogoče takšno napako enostavno odpraviti s pravo programsko opremo. Moj običajno samovoljen Google je na iskanje niza "USB key recover data" vrnil kup rezultatov, med katerimi je bila tudi stran **www.recovermyfiles.com**, kjer boš našel program, ki deluje tudi z izmenljivimi diski, preden program registriraš, pa si lahko tudi ogledaš datoteke, ki jih lahko obnoviš. Pojma nimam, kako se program obnese, ker a) ne shranjujem pomembnih podatkov na pomnilniške ključke in b) ker si cepec, si zaslužiš samo dva odstavka in nič več.

OMREŽJA
Zasebna zabava

V S prijatelji se pogosto dobimo in igramo dirkalne igre preko interneta, a imamo raje neposredne povezave kot igralne strežnike, ki jih ponujajo razvijalci iger. Pred kratkim smo kupili *Need for Speed Underground 2*, ki je odličen, a omogoča večigralstvo samo preko lokalnega omrežja ali igralnega strežnika. Ali je mogoče nastaviti navidezno zasebno omrežje preko interneta za dva ali več računalnikov, da bi lahko igrali kot preko lokalnega omrežja?

MARKO

O Seveda je mogoče, a ni vredno truda. Navidezno zasebno omrežje je precej težko vzpostaviti, pa tudi protokol ima določene muhe. Na **www.onecomputerguy.com/networking/xp_vpn_server.htm** boš našel precej dobra navodila, ki te bodo vodila skozi proces povezave, a ti zagotavljam, da boš kmalu preklinjal dan, ko si pomislil, da bi lahko bilo navidezno zasebno omrežje uporabno. Igralni strežniki razvijalcev so vsekakor boljša izbira. Razlika med igranjem preko igralnega strežnika ali navideznega zasebnega omrežja je kot razlika med mobilnim telefonom in radijsko povezavo – slednjo možnost bi uporabil samo takrat, ko prva ne bi bila na voljo.

NAPAJANJE
Kaj je preveč?

V Trenutno si sestavljam sistem z A64 3200+ in 6800 GT (oboje navito) in upam, da bom v kakšnem letu dni lahko presedlal na SLI. Rad bi si kupil Enermaxov napajalnik Noisetaker. Na internetu sem zasledil, da so na voljo že 600W modeli, a si takšnega ne morem privoščiti. Ali bi 485W napajalnik prenesel nadgradnjo na SLI v bližnji prihodnos-

ti? Redno berem tvoje odgovore in opažam, da si do bralcev, ki potrebujejo tvojo pomoč, pogosto preveč sarkastičen in včasih celo nesramen, zato bi te prosil, če bi mi lahko samo lepo odgovoril na moje vprašanje.

MATEJ

Da

BIOS

Noče se zagnati

Sistem s 3,6GHz P4 imam kakšne tri mesece. Procesorja nisem navijal in nisem dodajal prav nobene strojne opreme, v zadnjem mesecu pa nisem namestil nobenega novega programa. Pred nekaj dnevi sem poskusil zagnati računalnik, a je ta samo zapiskal in na spletu sem prebral, da ta pisk pomeni, da se sistem ni mogel zagnati, ker je procesor preveč navit.

To piskanje se pojavi pred POST, tako da se na monitorju ne pojavi nič (lučka za vklop samo utripa, slike pa ni), pa tudi tipkovnica ne reagira (lučke se ne prižgejo). Ko sem se zaradi te težave obrnil na "tehnične ase" v podjetju, kjer sem kupil računalnik, mi niso znali pomagati oziroma so me obtožili, da sem računalnik navijal. Cel čas so mi razlagali, naj udriham po tipki Del, da bi lahko dostopal do nastavitev BIOS-a in stvar popravil. To bi z veseljem storil, če bi sploh lahko prišel tako daleč.

MATIJA

Kakorkoli obrneš, gre za težave z BIOS-om. Na srečo pa je vsak BIOS, ki je dovolj pameten, da zazna navijanje sistemskega vodila, tudi dovolj pameten, da ti omogoča vrnitev na tovarniške nastavitve. Predvideval bom, da se tehnični guruji na podjetju, kjer si računalnik kupil, ne bodo spomnili

Nočna omarica

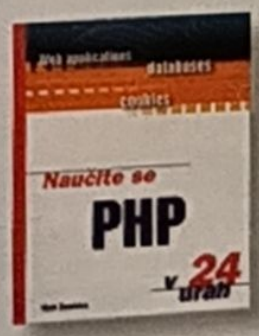
Ta mesec Gregor Mraz bere...

Naučite se PHP v 24 urah

Avtor Adrian Wong Založnik Pasadena

Cena 8.490 SIT

Spletni jezik PHP je bil s strani oblikovalcev spletnih strani takoj odlično sprejet in tudi danes mu ne gre slabo, čeprav je dobil konkurenco z Microsoftom, v obliki jezika ASP. Če želite danes postaviti malo kompleksnejšo stran, ki po možnosti dostopa do baze na strežniku, potem bo enega od naštetih treba obvladati. S knjigo Naučite se PHP v 24 urah iz odlične serije knjig Naučite se..., boste spoznali vse osnove PHP in še lep del naprednih funkcij. Osnovni ukazi in strukture, baze podatkov, piškotki, XML, SQL in vse, kar še spada zraven, je dobro razloženo na 550 straneh. Kljub ne najboljšemu prevodu (predmetni jeziki, seznam, direktorij...) knjiga predstavlja odličen začetek stopnišča do velemojstrskega obvladanja spletnega programskega jezika PHP.



Photoshop CS udarni triki

Avtor Scott Kelby, Felix Nelson Založnik Pasadena

Cena 7.490 SIT

Pri založbi Pasadena je izšla nova knjiga, ki bo prišla prav predvsem grafičnim oblikovalcem in fotografom, ki po razmahu digitalne fotografije z računalnikom obdelujejo svoje slike. Photoshop CS udarni triki ni vodič v klasičnem smislu, ki bi vas naučil uporabljati Photoshop CS, temveč je v bistvu zbirka razloženih trikov in uporabnih bližnjic, ki jih pri delu s tako kompleksnim programom s pridom uporabljamo, da se izognemo brskanju po širjavah menijev. Tako si boste po zaslugi priznanih avtorjev na področju Photoshopa, Scotta Kelbya in Felixa Nelsona, program prikrojili glede na svoje potrebe in pri delu prihranili precej časa.

TECH TRADE®

Vošnjakova 5, 1000 Ljubljana, TEL: 01 434 01 08 FAX: 01 434 01 09

www.techtradecenter.si / tech.trade@siol.net

USB BLUETOOTH ADAPTER- Imate gsm telefon s fotoapartom in bi želeli prinesti slike na PC? To je le ena izmed številnih opcij, ki jih ponuja ta napravica! samo 4.570,-

OHIŠJE ZUNANJE XX 2,5" USB 2.0 + ČITALEC KARTIC
- Prenosno ohišje + 13 v 1 čitalec spominskih kartic
- Podprte spominske kartice:
- CF I/II, SD, Mini SD, MMC, MS, MS PRO, MS DUO, xD, MD, Magicstor
- Avtonomija dela z Litijevo baterijo (1035 mAh) do 2 uri
- Podpora za slim 2.5"trde diske do velikosti 60 GB
- Kompaktno, lahko ohišje

samo 18.130,-

OHIŠJE 2.5" + MPEG4 PREDVAJALNIK
XX movie4 ni samo 2.5" ohišje za trde diske. Deluje lahko tudi kot MPEG 1/2/4 in MP3 predvajalnik. Enostavno prekopirate avdio ali video datoteke na trdi disk in začnete uživati v glasbi, digitalnih fotografijah ali filmu. Napravo lahko enostavno priključite na TV, projektor ali pa računalniški zaslon. Predvajalnik ima priložene vse kable, ki jih potrebujete za povezavo ter daljinski upravljalnik.

samo 22.290,-

PRESTIŽNA URA USB 2.0 KRONOMEM 512MB (CROCO)

82.880,-

Eleganten italijanski dizajn, ročno izdelava ter ročno polirano jekleno ohišje. S 512 MB vgrajenim notranjim spominom ter svojo obliko, je ura najbolj primerna za poslovneže ter modne zavestneže. Flash disk je skladen z USB 2.0 standardom. Podatke lahko zavarujete z geslom ali na disku naredite "javno" ali "varno" particijo. Model "croco" ima pašček iz krokodilje kože, model "stell" ima pašček iz poliranega jekla.

SPREMENITE VAŠ MONITOR/ PRENOSNIK V TV! ...od 14.840,-

IMATE PREMOŽENJE POD NADZOROM?

50.800,-

BREZŽIČNA DNEVNO/NOČNA KAMERA ZT-906D + SPREJEMNIK
Vodoodporna CCD kamera, zato jo lahko uporabljamo zunaj tudi do -20C CCD slikovno tipalo zagotavlja vrhunsko kvaliteto slike!

OHIŠJE PC TOWER XX ATX MIDI FAST2(22181)
barvni LCD zaslon (*prikaz časa, temperature za trdi disk, procesor, sistem *LED osvetlitev *alarm)
- pritrjevanje naprav brez vijačenja
- enostavno odpiranje in dostopnost
- 400W napajalnik
- USB+mikrofon+zvočniki
- vmesniki na čelni plošči

DOM KREDIT

samo 17.100,-

pooblaščeni partner

VSE CENE SO Z DDV!

prva pomoč

kjer si računalnik kupil, ne bodo spomnili ničesar pametnejšega in da nimaš dokumentacije za osnovno ploščo. Odpri torej računalnik in si dobro oglej osnovno ploščo. Poišči nožice za ponastavitev – našel jih boš verjetno na enem od robov plošče. Označene bodo kot "FSB RST" ali "BIOS CLR". Ko najdeš nožice, jih poveži. Najboljše orodje za to je mostiček, ki ga lahko ukradeš s trdega diska ali kakšnega para nožic, ki ni povezan. Če mostička nimaš, se ne sekiraj, ker je povezavo potrebno vzpostaviti le za kratek čas oziroma za toliko časa, kolikor traja zagon. V ta namen ti lahko služi celo kos aluminijaste folije, sam pa sem to počel že tudi tako, da sem nožice preprosto staknil s kleščami.
S tem boš prepisal CMOS s tovarniškimi privzetimi nastavitvami iz BIOS EEPROM-a in računalnik bi se moral normalno zagnati.

OPTIČNI POGON

Čudno obnašanje

V Imam čuden problem. Moj računalnik se občasno obesi, ko vstavim disk v pogon DVD ali CD. Računalnik sem odnesel na servis v trgovino, kjer sem ga kupil, in tam so mi zamenjali skoraj vse komponente, razen osnovne plošče in procesorja, pa se to še vedno ponavlja. Kasneje sem zamenjal celo osnovno ploščo, pa ni nič bolje! Ali je mogoče, da je za to kriv napajalnik? En pogon sem že odstranil, a problema nisem rešil.

SIMON

O Menda ti je že jasno, da problem ni v strojni opremi. Že samo dejstvo, da se PC obesi, ne glede na to, v kateri pogon vstaviš disk, bi ti lahko povedali, da obešanje nima prav nobene zveze s strojno opremo. To, da se ti računalnik samo občasno obesi, je precej zanimiv problem. Rad bi natančneje vedel, v kakšnih okoliščinah se računalnik obesi. Ali uporabljaš različne diske? Poskušaš ob različnih dnevih? Ali takrat poganjaš kakšne specifične programe? Ali se računalnik obesi kar naključno, tudi če ponovno zaženeš računalnik, vstaviš disk, ponovno zaženeš in še enkrat poskusiš? A se isto dogaja v varnem načinu? Ali se ti računalnik obesi tudi med branjem in pisanjem na disk, če se ne obesi, ko disk vstaviš? Glede na to, da mi nisi dal nobene relevantne informacije, ti lahko priporočam samo ponovno namestitev sistema, če ti ni do tega, pa lahko poskusiš tudi z drugimi oziroma starejšimi gonilniki.

OPTIČNI POGON

Še bolj čudno...

V Zdravo! S petimi prijatelji imamo računalnike z zapisovalniki CD-jev, ki so kar naenkrat vsi po vrsti nehali zapisovati na prazne CD-je. Poskušali smo z različnimi znamkami CD-jev, različnimi programi za zapisovanje in celo z zapisovanjem pri nižjih hitrostih, pa ni nič pomagalo. Ali je lahko krivo vreme? Računalniki so vsi s P4 in 256Mb pomnilnika.

JAN

O To je hudo čudno. Pet zapisovalnikov, ki kar naenkrat ne znajo več zapisovati, je noro naključje, a je tvoje pismo le eno od mnogih z isto vsebino, ki sem jih prejel ta mesec. Težave s strojno opremo odpadejo, ker se konfiguracije vse preveč razlikujejo. Strojno-programska oprema ali gonilniki iz istega razloga prav tako ne morejo biti krivi. Če bi bil površen, bi te težave pripisal kakšnemu virusu ali črvu. Pa nisem površen. Virusi nikoli ne povzročajo takšnih težav – Pravilo številka ena Arogantnega boga reševanja težav pravi: "Nikoli ni virus." Sicer pa sem brskal po vseh mogočih bazah virusov, pa nisem našel ničesar.
Torej lahko gre za popolnoma nov virus, ki se je hitro razširil, a ga ni zaznalo niti eno samo podjetje, ki razvija protivirusne programe (in ne pozabite: nikoli ni virus) ali... Ali kaj? Ali bi lahko bilo vreme? Glede na to, da mi nihče ni posredoval informacij o tem, kje točno živi, in ker nimam pojma, kakšno je bilo vreme vsak dan prejšnjega meseca, tudi ne morem reči, če so krive naravne razmere. Če bi obstajalo Pravilo številka dva Arogantnega boga reševanja težav (zaenkrat obstaja samo Pravilo številka ena), bi se glasilo: "In ne krivi vremena."
V bistvu nimam pojma, za kaj gre. Da pa se ta nasvet ne bi končal v tako žalostnem tonu, pa naj še povem, da ne glede na to, kako bizarno in lokalizirano so se sesuli zakoni fizike, da so vas prikrajšali za zapisovanje CD-jev, razlog za težave prav gotovo ne bo škodljivo programje ali meteorologija.

RAZMIŠLJANJE VNAPREJ

Sem na kosilu

V Do 31. maja bom službeno odsoten. Za vse nujne informacije se v tem času obrnite na Bojana in Marka. Hvala za razumevanje in lep pozdrav.

NIKO

O Hvala, da me sproti obveščaš o svojem urniku, Niko. Vseeno pa bi bilo bolje, ko mi takšnih sporočil ne bi pošiljal. Po mojem bi bilo bolj učinkovito, če bi ustvaril e-pošno pravilo, ki bi samodejno odgovorilo vsem, ki ti pišejo, namesto da pošiljaš obvestila vsem v adresarju. Pomisli samo na pasovno širino, ki jo zasedaš s takšnim početjem.

NASTAVITVE

Wordu se je zmešalo

V Imam računalnik z AMD64 in grafično kartico GeForce Ti 4200. Monitor je 19-palčni LCD. Problem imam v *Wordu 2003*, ker noče prikazati slik. Če kliknem na mesto, kjer naj bi bila slika, mi *Word* pokaže, da slika je, jaz je pa ne vidim. Namestil sem nove gonilnike za grafično kartico, pa ni bilo čisto nobene spremembe.

DANI

O Dvignite roke vsi, ki mislite, da je problem v grafični kartici. Zdaj pa vsi, ki imate dvignjene roke, za kazen odkorakajte v kot, v katerem že stoji Dani. Za tvoj problem ni kriva strojna oprema, še manj pa programska. Problemu po domače pravimo PMUIT – Problem med uporabnikom in tipkovnico. Če v Wordu klikneš na **Orodja → Možnosti (Tools → Options)**, boš na prvem jezičku pogovornega okna videl možnost Ograde za slike (Picture placeholders). Ta možnost je trenutno označena. Če počistiš okvirček poleg te možnosti, se bodo slike čudežno pojavile.

TRDI DISK

Hitri diski

V Ali bi bil moj računalnik hitrejši in bi se datoteke hitreje nalagale, če bi imel več manjših diskov namesto enega velikega?

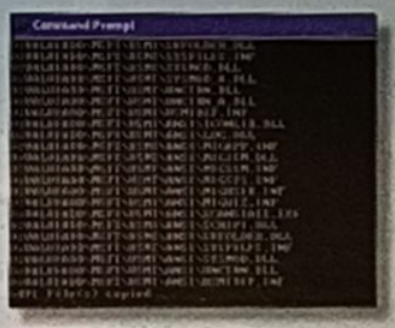
BENO

O Strokovni povzetek: Ne. Argument v prid majhnim diskom: Nižja kapaciteta pomeni

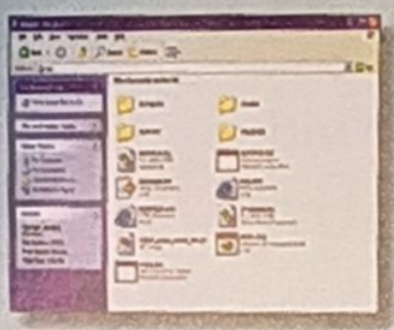
Nadgradnja Windows XP

Integrirajte najnovejše popravke na CD z Windows

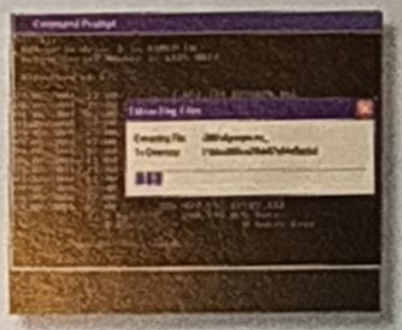
1 Ko namešča Windows, običajno začnete z izvirnim CD-jem, nato namestite najnovejši servisni paket in snamete vse potrebne popravke. To početje lahko znatno skrajšate, če popravke pridružite osnovnim namestitvenim datotekam na en sam namestitveni disk.



2 Kopirajte vsebino namestitvenega CD-ja Windows XP v mapo na trdem disku. Explorer zna včasih klecniti pod težo kopiranja tolikšnega števila datotek, zato raje uporabite ukazno vrstico. Vpišite **MD c:\XPCD** in nato **XCOPY d:*.* c:\XPCD /E.** Pritisnite **Enter** po vsakem ukazu.



3 Na enak način kopirajte še CD s Service Pack 2. Datoteke shranite v mapo **C:\XPSP2**. Nova mapa je potrebna, ker proces dodajanja ne bo uspel, če je pot do datotek predolga, zato vsak CD kopirajte v mapo v korenskem imeniku diska C:\.



4 V ukazno vrstico vpišite **C:\SP2\XPSP2 -s:C:\XPCD** in pritisnite **Enter**. Edini presledek je pred -s. Tako boste najprej raztegnili vse datoteke SP2 v začasno mapo, nato pa jih boste uporabili za nadgradnjo datotek v mapi XPCD. Ko je proces končan, shranite vsebino mape XPCD na CD.

manj plošč, kar seveda pomeni, da se disk hitreje začne vrteti. Če imaš več diskov, imaš tudi več krmilnikov, ki lahko istočasno upravljajo s podatki. Če je vsaka datoteka razporejena po vseh pogonih v polju RAID 0, bo latenca polja zaradi tega nižja.

Argumenti proti: Brez RAID 0 (ali RAID 5), bodo hitreje delovale samo aplikacije, ki hitro dostopajo do večjega števila manjših datotek, ki so shranjene na več diskih. Celo z RAID 0 je koeficient pospeška samo 1,2. Večji pogoni so izdelani z novejšo tehnologijo, kot sta večja gostota zapisa in več predpomnilnika. Če ne poganjaš datotečnega strežnika ali velike podatkovne baze, z več manjšimi diski ne boš pridobil ničesar. Denar, ki bi ga zapravil za ustvarjanje polja RAID 0 raje zapravi za boljšo grafično kartico, dodaten pomnilnik ali boljši procesor (v približno tem zaporedju).

OSNOVE OS
Nujni programi

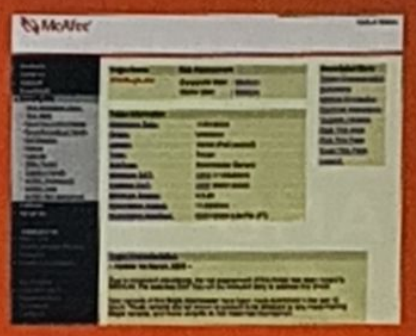
V Na računalniku imam nameščen Windows XP in opazil sem, da sta *Paint* in *Wordpad* izginila. Ne vem, kaj se je zgodilo z njima (mogoče ju je moj sin zbrisal), a ju ni več ne na namizju ne v mapi My Programs. Ali ju lahko povrnem?

GREGOR

O *Paint* and *WordPad* sta verjetno najmanj uporabni aplikaciji v Windows. Niti eden od njiju se v zadnjih petih letih ni niti približal prevajalniku za C v Redmondu. To še posebej velja za Paint, ki je v bistvu isti, kot je bil v Windows 3.1 leta 1989. Programa nimata niti ene same naprednejše funkcije, manjka jima pa tudi kar nekaj osnovnih lastnosti.

V bistvu me sploh ne zanima, kje točno sta, temveč, kako si to sploh opazil. Predvidevam, da ju ni doletelo nič hujšega, saj so bile najverjetneje zbrisane samo bližnjice do programov. Pa tudi če sta bili zbrisani izvršilni datoteki, bo obnova zahtevala samo nekaj klikov v okvirčke v Add/Remove Programs. Vprašanje pa je, če si tega sploh želiš.

VIRUS MESECA



Vedno operite roke, ko spustite vodo za filtrom za spam

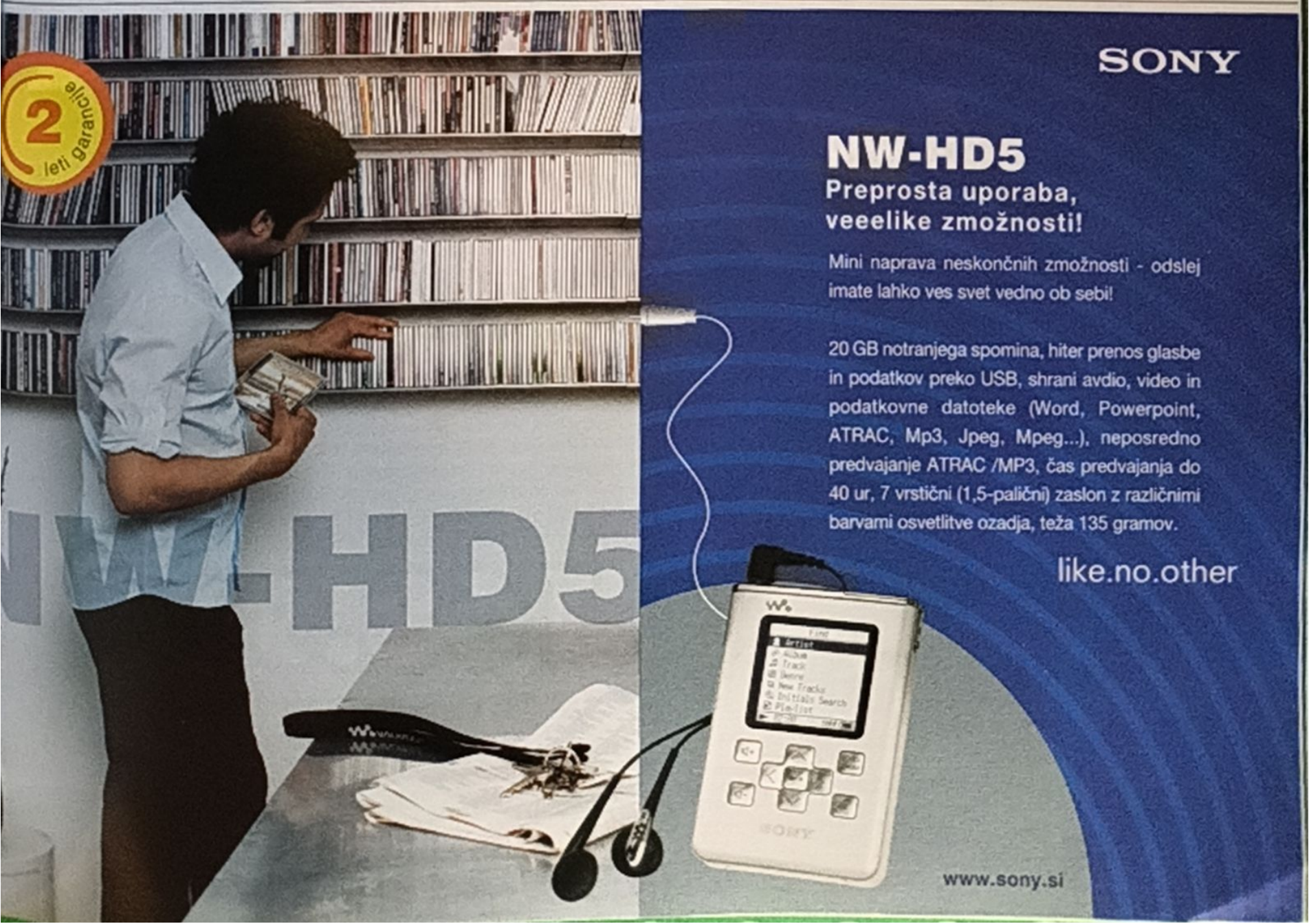
Ime: Bagel.dldr
Vzdevki: W32/Bagel.dldr
Vrsta: Trojanski konj
Okuži: Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98
Število izbruhov: >10.000
Virulenca: Srednja
Nevarnost: Nizka
Prvič zaznan: 1. marca 2005

Simptomi
Ta trojanski konj se prilepi na *Explorer* in prekine nekaj ducatov procesov in ključev v registru, ki jih uporabljajo protivirusni programi. Nato odpre izhodno povezavo na vratih TCP 80 (HTTP) in poskuša sneti datoteko zoo.jpg z ene od mnogih spletnih strani. Večina teh strani je lažnih, postavljene pa so bile zato, da bi zavedle protivirusne raziskovalce.

Preventiva
Bagel.dldr je bil masovno razposlan v 12 urah 1. marca, okužili pa so se večinoma samo tisti uporabniki, ki jih je premamila priponka v e-sporočilu. Trojanski konj se ne razpošilja po e-pošti, tri druge različice Bagla (Bagel.bb, .bc in .bd) pa snamejo in zaženejo Bagel.dldr. Ker se te tri različice samodejno razpošiljajo, obstaja možnost posredne okužbe.

Zdravilo
Na http://vil.nai.com/vil/stinger/ je na voljo orodje za odstranjevanje.

Več informacij
http://vil.nai.com/vil/content/v_129512.htm



Nova generacija JAE Cyclone računalnikov

Z AMD Athlon™ 64 procesorjem in HyperTransport™ tehnologijo

Simbolna slika - monitor, tipkovnica, miš in zvočniki proti doplačilu.

JAE Butterfly Cyclone NF4

- AMD Athlon™ 64 procesor 3000+* s HyperTransport™ tehnologijo
  Edini Microsoft® Windows® kompatibilni 64-bit PC procesor.
- DFI Lanparty osnovna plošča z Nvidia NForce 4 veznim naborom
- 512 MB DDR 400 pomnilnika
- 160 GB Serial ATA trdi disk z 8 MB medpomnilnika
- Leadtek WinFast PX6600 PCI-X grafična kartica s 128 MB DDR RAM
- DVD zapisovalnik NEC ND-3520 črne barve
- računalniško ohišje Chenbro Gaming Bomb srebrne barve
- 550W napajalnik

Vgrajene tehnologije DFI LANPARTY UT nF4 Ultra-D osnovne plošče: 2x Gigabit (1000 Mb/s) mrežni vmesnik, podpora za Serial ATA trde diske (4x), 6x USB 2.0 podatkovni vmesniki, S/P DIF vhodno/ izhodni priključek, 8-kanalni zvočni procesor s Karajan avdio vmesnikom, FireWire podatkovni vmesnik, EZ-on / EZ-touch gumba na plošči.
Druge lastnosti: disketna enota 1.44 MB v črni barvi, podloga za miško Verbatim, knjiga z navodili za uporabo Moj Prvi PC, garancijska doba: 24 mesecev.
Primer izračuna hitrega kredita:

polog	št. obrokov	obrok	skupaj
18.061,00 SIT	+ 11x	15.161,00 SIT	184.827,00 SIT

V izračunu zajemamo tudi obračun obresti do konca meseca (interkalarne obresti), zato cena kredita pada vseskozi do zadnjega v mesecu. EOM: 21,82%

Priporočena dodatna oprema

- nadgradnja diska na 250 GB SATA Maxtor, 7200 obr./min., 8 MB	13.440,00 SIT
- nadgradnja na Leadtek WinFast PX6800 TD PCI-X 256 MB RAM	51.840,00 SIT
- tipkovnica Chicony Multimedia Fun Touch SLO PS/2	2.400,00 SIT
- optična miška Logitech Pilot (v beli ali črni barvi)	3.360,00 SIT
- LG TFT LCD monitor 15" 1730SSNT	59.760,00 SIT

Za 64-bitov prednosti

- AMD64 tehnologija
  Brezkompromisna hitrost v 32-bit aplikacijah in preprosto prehajanje iz 32- na 64-bit programsko opremo zagotavlja varnost naložbe.
- Izboljšana zaščita pred virusi z Microsoft® Windows® XP SP2
  Vgrajena tehnologija s pomočjo Microsoft® Windows® XP SP2 preprečuje širjenje določenih virusov. Zahvaljujoč tem tehnologijam lahko brezskrbno deskate po internetu, saj je vaš računalnik dodatno zaščiten, izboljšana pa je tudi varnost vašega domačega ali pisarniškega omrežja.
- Cool'n'Quiet™ tehnologija
  Vgrajen sistem nadzoruje obremenjenost procesorja in dinamično prilagaja hitrost vrtenja procesnega ventilatorja tako, da zagotavlja optimalno hlajenje ob minimalnem hrupu.
- HyperTransport™ tehnologija
  Povečana podatkovna prepustnost in zmanjšani I/O zamaški izboljšajo delovanje in večopravilnost. HyperTransport™ tehnologija omogoča hitrosti sistemskega vodila do 1600MHz.

168.990

Cena je v slovenskih tolarjih in vsebuje vrednost davka na dodano vrednost (20%).
V ceno je vštet samo računalnik po ponudbi brez dodatne opreme.

* Številka modela označuje relativne programske zmogljivosti v primerjavi z ostalimi AMD procesorji.

JAE
http://www.jae.si

JAE LJUBLJANA
(01) 58-96-226 JAE d.o.o.
(01) 58-96-210 Brnčičeva 13
prodaja@jae.si 1000 Ljubljana

JAE CELJE
(03) 49-11-777 JAE d.o.o.
(03) 49-11-778 Opekarniška 9
prodaja-ce@jae.si 3000 Celje

JAE MARIBOR
(02) 25-21-264 JAE d.o.o.
(02) 25-21-265 Loška ulica 13
prodaja-mb@jae.si 2000 Maribor

JAE NOVO MESTO
(07) 33-16-370 JAE d.o.o.
(07) 33-16-372 Novi trg 5
prodaja-nm@jae.si 8000 Novo mesto

Vse slike v so zgolj simbolne. Cene in izračuni kreditov so veljavni na dan 20.5. 2005. Podjetje JAE si pridržuje pravico, da kadarkoli in brez predhodnega obvestila spremeni v tem oglasu navedene cene. Morebitne napake v pripravi besedil, fotografij izdelkov in preračunu kreditov niso izključene. Vse cene so v slovenskih tolarjih in vsebujejo DDV.

VELIKI hitrostni SUPERTEST

Računalniška tehnologija se razvija vratolomno hitro in že samo sledenje novostim je zahtevno delo. Naše delo, če smo čisto natančni. Ta mesec smo zbrali velikanski kup strojne opreme, tako stare kot nove, da bi odgovorili na zelo enostavno vprašanje: kaj je najboljše in zakaj.

Navadni namizni računalnik je resnično neverjeten stroj. Ne verjamete? Pomislite na osupljivo ponudbo različnih komponent, ki se blazno razlikujejo tako po cenah, kot tudi po zmogljivostih. Namenite kakšno misel multimiljarderskim podjetjem, katerih neusmiljeni in agresivni poskusi so usmerjeni skoraj izključno v izdajanje zmogljivejših komponent in nižanje cene. Nato pa seveda pomislite na vse možne permutacije, prednosti in pomanjkljivosti vsakega računalnika – ali je sestavljen, da bi bil hiter, tih ali lep, za igranje ali obdelavo videa. Če obstaja še kak kos domače elektronske opreme, ki bi ga bilo treba omeniti v istem kontekstu, potem mi zanj še nismo slišali.

Seveda pa ima vse to svoje pomanjkljivosti. Še za izkušene uporabnike je odločanje, ali je trenuten PC primeren za obseg dela ali ne, težavno opravilo. Izbira čisto novega računalnika je enako kompliciran. Zato smo ta mesec zbrali neverjetno število računalniških komponent, tako starih kot novih, najzmogljivejših in takih, ki komaj kam lezejo, kupu dodali še vsa trenutno dostopna procesorska jedra in grafične procesorje, najnovejše pomnilnike in še veliko, veliko več.

TESTIRANI DO SMRTI

In vse naprave smo testirali do onemoglosti (tudi naše). Tako smo dobili več kot 600 rezultatov zmogljivostnih testov. Naš cilj? Predstaviti smo vam želeli orodja, ki jih potrebujete za težavne odločitve o nakupu, in odgovore na vsa tista težka vprašanja o nadgradnjah. Koliko točno so najnovejši procesorji in grafične kartice hitrejši od predhodnikov? Ali je končno čas, da se znebite starikavega Athlona XP 1800+ ali GeForce 4200 Ti? Ali je panika zaradi novih Pentiumov 4 in Athlonov 64 upravičena? Ali so grafične kartice za 150 tisočakov preprosto preveč? Boste zamudili preskok na visoko-definicijski video in podrobnosti v igrah? Ali je resnično takšna razlika med cenejšim trdim diskom in najdražjim modelom z 10.000 obrati v minuti? Se bolj splača investirati v hitrost ali kapaciteto? Saj veste, kaj bi radi povedali.

"Tako smo dobili več kot 600 rezultatov zmogljivostnih testov"

OD BLIZU

Naši zmogljivostni testi pa predstavljajo še veliko več, kot le dokaz zmogljivosti novih komponent. Predstavljene številke tudi jasno kažejo prednosti in pomanjkljivosti komponent v določenih aplikacijah oziroma pri različnih oblikah dela. Pri čem se novi, hitri Pentium 4 torej bolje obnese kot Athlon 64, ki ima nižjo frekvenco, a je kot delovni konj?

Rezultatov tokratnih testov ne zamenjujte z običajno serijo številk. Posebej smo se potrudili, da smo zbrali teste, ki pokažejo dejanske zmogljivosti naprav v aplikacijah, ki se nam zdijo najpomembnejše. Vsak procesor se je moral spopasti z utrujajočo serijo opravil, vključno s kodiranjem medijskih datotek, orodji za merjenje zmogljivosti v igrah, izjemno težavnim urejanjem fotografij, testom z visoko-definicijskim videom in drugimi testi. Seveda smo vključili še kakšno sintetično merjenje zmogljivosti ali dve, a smo tudi take teste previdno izbrali, tako da služijo kot dodatno pojasnilo testov v aplikacijah, ne pa da bi dali dodaten material že tako preveč razplamteli bitki v odnosih z javnostjo, ki jo bijejo veliki proizvajalci.

POŠTENO

Kjer je bilo mogoče smo uporabili običajne platforme, tako strojne, kot tudi programske, da bi ustvarili kar najbolj primerno osnovo za primerjavo. Uporabili smo samo najnovejše javno dostopne gonilnike za naprave, testirali pa smo na sveže nameščenem sistemu Windows XP SP2. Poskrbeli smo, da nismo uporabljali testov, ki so bolj naklonjeni določeni arhitekturi – za vsak do nVidie prijazen test v *Doom 3* je ATI-ju prijazen test v *Half-Life 2*. Izpustili smo samo eno stvar – preprosto nam ni ostalo ne časa ne prostora, da bi lahko testirali nabore čipov. S tem se bomo pozabavali v naslednjih številkah.

Tako vam predstavljamo najboljšo sliko o zmogljivostih modernih računalnikov in našo vizijo testiranja opreme za računalnike: testi morajo biti natančni in se morajo izvajati z dejansko uporabnimi aplikacijami; testirani izdelki morajo biti tisti, ki se dejansko prodajajo, pogoji pa morajo biti kar najbolj izenačeni. Enostavno.

OBRNITE, ČE ŽELITE PREBRATI...

100 PROCESORJI
Nehajmo ovinkariti in jasno povejmo, kdo je boljši.

102 GRAFIČNE KARTICE
Najobsežnejši test v iskanju najboljše kartice.

105 GRAFIČNE MOŽNOSTI
Ali lahko vaš grafični procesor preživi brez njih?

107 ZAKLJUČEK
Za zaključek tega gigantskega supertesta imamo zadnjo besedo (in mogoče žebelj v krsto za kakšno komponento) tako zabijamo mi, in verjemite, da nismo milostni.

Procesorji

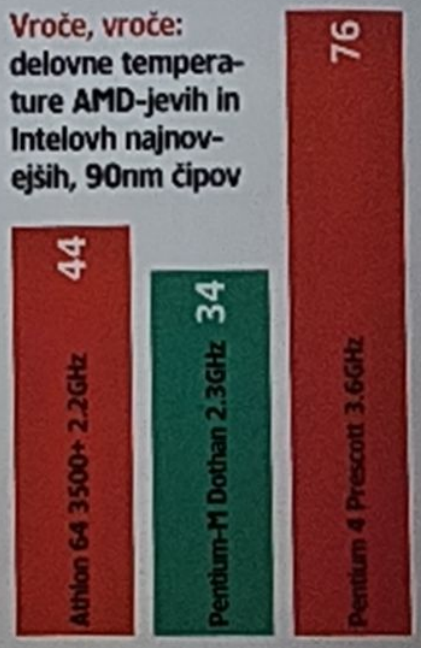
Testiranje procesorjev v slogu ekipe našega uredništva

Vsak procesor smo testirali na najhitrejši združljivi osnovni plošči in z 1Gb najhitrejšega združljivega pomnilnika (v dvokanalnem načinu, če je bilo mogoče). V vseh testih smo uporabili nVidiino grafično kartico GeForce 6800 GT (PCI-Express ali AGP) in Windows XP s SP2, ki smo ga vsakič sveže namestili povsem na novo.

Vse teste smo izvajali pri privzetih frekvencah z eno izjemo, in sicer pri Intelovem Pentiumu-M. Razlog? No, Pentiumu-M so zelo očitno všeč visoke frekvence, le da je standardna frekvenca prilagojena za omejene razmere v notesniku. Prepričani smo, da bi moral vsak, ki želi ta procesor uporabiti v zmogljivem namiznem računalniku, razmisliti o poštenem navijanju procesorja. Vemo, da smo mu namenili preferenčno obravnavo, a kaj ko gre za poseben čip.

Na katere rezultate morate torej biti pozorni? Primerjava med Pentiumom-M in tekmeci je dobra začetna točka. Prav tako je zanimivo, kako malo vpliva na zmogljivost ima dvakrat več predpomnilnika na AMD-jevem Athlonu 64 (oglejte si primerjavo med 3500+ in FX-55 pri 2,2GHz). Vrzite oko ali dve na Pentiuma 4 pri 3,2GHz (Northwood stare šole in čisto novi Prescott). Toliko o napredku.

Vroče, vroče: delovne temperature AMD-jevih in Intelovh najnovejših, 90nm čipov



Igre

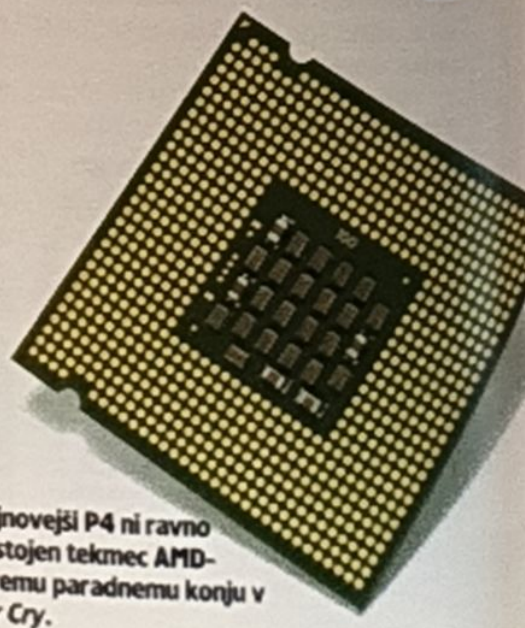
Kakšne so razlike med čipi?

Teoretični testi

Obremenjevanje procesorja s *Sandro*

Intel			
Pentium 4 Extreme Edition 3,46GHz	37722	10485	5375
Pentium 4 570 3,8GHz	36226	11156	4824
Pentium 4 Extreme Edition 3,73GHz	35473	10956	6127
Pentium 4 560 3,6GHz	34197	10478	4757
Pentium 4 660 3,6GHz (2MB cache)	34176	10556	4886
Pentium 4 540 3,2GHz	30396	9362	4555
Pentium 4 Northwood 3,2GHz	30282	9332	4822
Pentium 4 Northwood 2,8GHz	26409	8172	4748
Pentium-M Dothan 2,3GHz	24381	9980	2653
Celeron 2,4GHz	18685	6313	2339
Pentium 4 Northwood 1,8GHz	13895	4731	2540
AMD			
Athlon 64 FX-55 2,6GHz	26701	11996	6030
Athlon 64 4000+ 2,4GHz	24639	11069	5981
Athlon 64 FX-55 @ 2,2GHz	22422	10134	N/A
Athlon 64 3500+ 2,2GHz	22581	10213	5957
Athlon XP 3200+ 2,2GHz	21907	9046	2344
Athlon 64 3200+ 2,0GHz	20570	9241	3042
Sempron 3100+ 1,8GHz	18511	8317	3062
Athlon XP 1800+ 1,53GHz	15577	6433	2065

SiSoft Sandra SSE2 Float kalk./s
SiSoft Sandra Dhrystone MIPS
SiSoft Sandra podatkovna širina pomnilnika Mb/s



Najnovejši P4 ni ravno dostojen tekmec AMD-jevemu paradnemu konju v *Far Cry*.

iTunes

Dominira digitalni glasbi, zato smo ga preizkusili

Vrzite kamen preko ramena v uredništvu PCFormata, pa boste prav gotovo zadeli kak iPod, katerega lastnik vas bo potem jezno preganjal po ulici. Če rečemo, da je predvajalnik postal vseprisoten, ne bi niti začeli opisovati njegovega zmagovalnega pohoda na trg prenosnih predvajalnikov glasbe.

iTunes se godi podobno, saj vse hitreje postaja program za zajemanje in predvajanje glasbe "du jour". Seveda obstajajo hitrejši in boljši programi, a je iTunes vseeno zavladal glasbeni sceni, zato smo ga uporabili kot orodje za merjenje zmogljivosti pri kodiranju MP3.

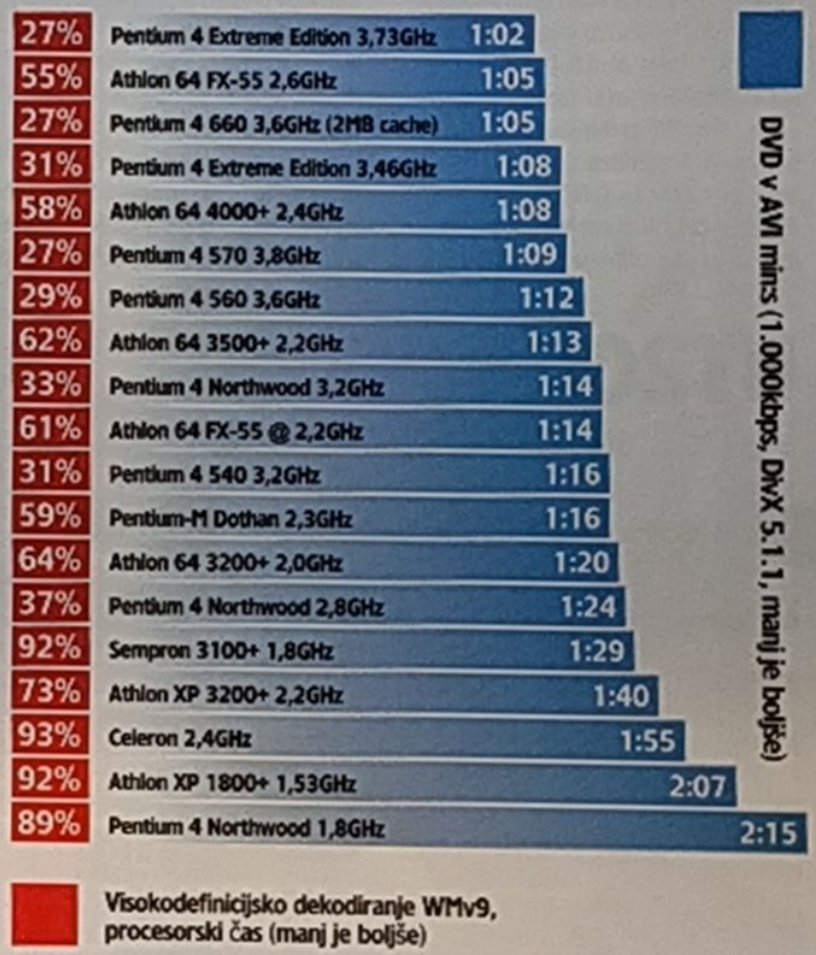
Ura pravi

Manj je boljše

Kodiranje in dekodiranje

Kodiranje videa je ena redkih nalog, ob kateri bo klecnil še tako zmogljiv procesor. Tudi dekodiranje videa zahteva pošteno dozo moči.

Naj vam povemo še nekaj: če kak procesor pri WMV9 kaže samo 70% porabo, pomeni, da izpušča slike, zato tega testa ni opravil.



Paint Shop Pro

Čas (v sekundah), ki je potreben za procesiranje testne slike

Manj je boljše

NA DISKU VSE REZULTATE TESTOV BOSTE NAŠLI NA DISKU, V EXCELOVI DATOTEKI.

Grafične kartice

Od para cevovodov za piksle do 16 cevovodov in 500MHz...

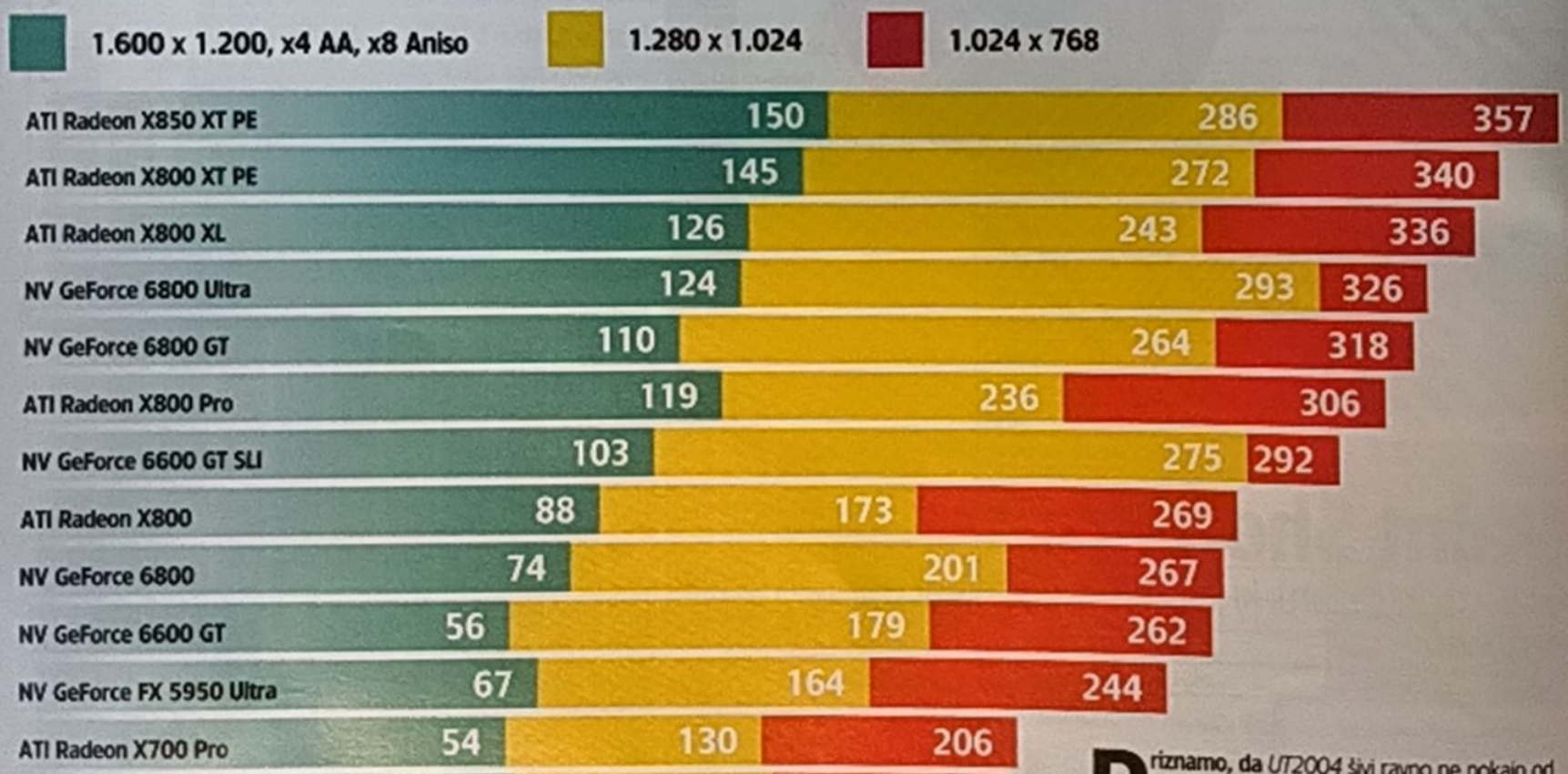
Prva stvar, ki jo boste opazili, je ta, da na vsaki testirani kartici ždi grafični čip enega od dveh gigantov, nVidie ali ATI-ja. To je zato, ker nas na tem testu zanimajo izključno samo 3D zmogljivosti, in samo ti dve podjetji trenutno izdelujeta 3D čipe, za katere se splača odšteti nekaj denarja. Obstaja sicer ena potencialna izjema, in sicer Intelov novi integrirani čip GMA900, a nam je nestabilnost testnega primerka preprečila solidno testniranje. V testu manjka tudi nedvomno trenutno najhitrejša grafična rešitev, in sicer par GeForcev 6800 Ultra, uparjenih v SLI. Žal nam dveh Ulter ni uspelo prepričati, da bi se razumeli, smo pa iztisnili celoten komplet rezultatov iz para kartic 6600 GT, a bo po našem mnenju nVidia morala še trdo delati, preden bo SLI primerno stabilen.

Za kartice, ki so se uspele uvrstiti v test, smo namestili v času pisanja najnovejše javno dostopne gonilnike (Forceware 71.89 za nVidiine kartice in Catalyst 5.4 za ATI-jeve) ter najnovejše popravke za igre in seveda sveže nameščen Windows XP s SP2 in DirectX 9.0c.

GeForce 6800 Ultra – z njim se je težko kosati.

UT2004

Pogon stare šole, ki ga čas ni nažrl



Priznamo, da *UT2004* šivi ravno ne pokajo od novih tehnologij. Igra je stara celo leto, zasnovana pa je na še starejšem pogonu. Obstaja pa kar nekaj razlogov, zakaj predstavlja odlično izhodiščno točko za določanje 3D zmogljivosti. Gre za klasično igro DirectX 7, zato ne vključuje nobenih prefinjenih senčnikov pikslov, bump-mappinga in drugih podobnih učinkov. Prav zato predstavlja odličen test osnovne geometrije, upravljanja s teksturami, moči filtriranja in anti-aliasinga. In ker je že nekaj časa na trgu, smo lahko prepričani, da sta imela oba velikana industrije priložnost optimizirati svoje gonilnike zanjo. Ker ne zahteva nobenih senčnikov, gre tudi za edino igro, v kateri vsaka kartica na testu počne čisto isto stvar.

***UT2004*: Pošast za testiranje grafične zmogljivosti.**

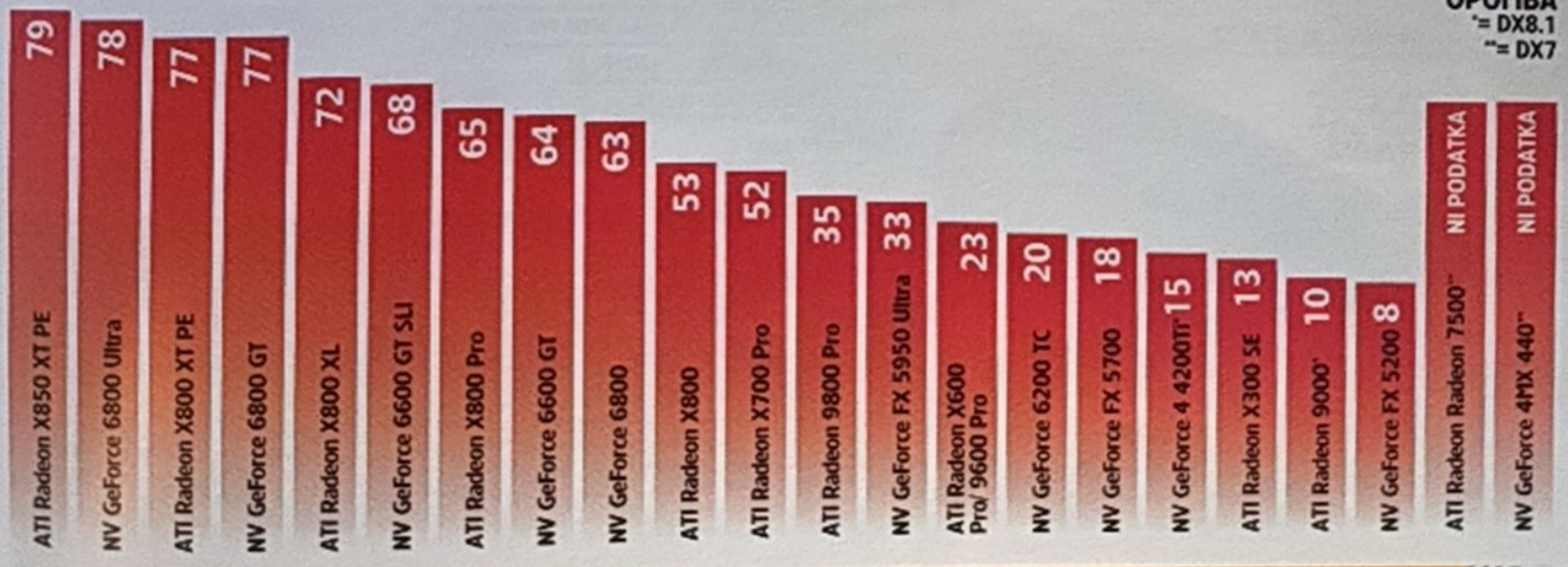
Far Cry

Vse prednosti DirectX 9 in najboljše scene na odprtem

Vsi vemo, da je *Doom 3* nVidiina dekla in da je *Half-Life 2* trdno zasidran v ATI-jevem pristanišču, ko je govora o testiranju zmogljivosti pri 3D renderiranju. Nekateri celo trdijo, da sta bili obe igri načrtno razviti, da bi preferirali arhitekturo enega podjetja. Nam se ta teorija ne zdi ravno najbolj natančna. Je pa res, da so prednosti lastnikov specifičnih kartic v obeh igrah dobro vidni, niso pa prav nikakršen pokazatelj zmogljivosti kartic v drugih naslovih. Zato nam za testiranje 3D zmogljivosti ostane samo še *Far Cry* in njegov izjemen grafični pogon. Čeprav je osvetljevanje v *Doom 3* najboljše doslej in čeprav sta kvaliteta tekstur in senčenje pikslov daleč najboljša v *Half-Life 2*, ima *Far Cry* še vedno tako osupljive odprte scene, da ga po tem še nihče ni prekosil. Seveda vemo, da je *Far Cry* v nVidiini stajl "The Way it's Meant to be Played", vemo pa tudi, da je bil dostop do samega drobovja igre dost-open vsem, česar pa ne bi mogli reči za *Doom 3* ali *Half-Life 2*.

1.280 x 1.024 (LCD) Saj veste, da je to nativna ločljivost praktično vseh 17- in 19-palčnih LCD-jev

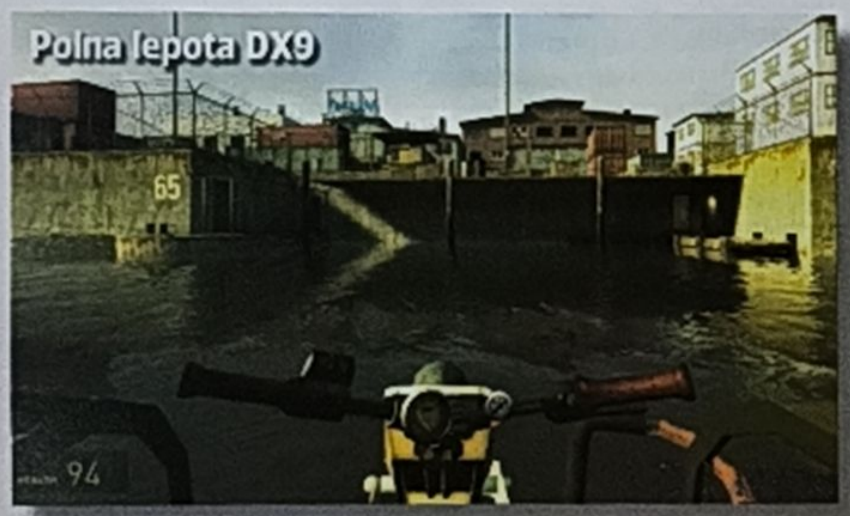
OPOMBA
*= DX8.1
**= DX7



NA DISKU VSE REZULTATE TESTOV BOSTE NAŠLI NA DISKU, V EXCELOVI DATOTEKI.

Kako visok je vaš IQ?

Zmogljivosti pa ni mogoče prikazati samo v številkah – ne pozabite še na kvaliteto slike. Seveda ste prebrali vse opise, v katerih ste izvedeli vse o najnovejših grafičnih pogonih, in seveda ste vse igre preigrali od začetka do konca in nazaj. Kolikšna pa je sploh razlika v 3D strojni opremi pri igranju velikih naslovov, kot sta *Doom 3* in *Half-Life 2*? Če si na hitro ogledate rezultate testov, še posebej rezultate *CS: Source Stress Testa*, bi lahko sklepali, da so določene starejše grafične kartice še vedno dovolj zmogljive. Takšno sklepanje pa bi bila kardinalna, dvonadstropna, rumeno pobarvana napaka. Vse je namreč odvisno od dodatnih strojnih možnosti določene kartice. Vsi najnovejši naslovi zahtevajo celoten nabor možnosti DirectX 9 – torej senčnike pikslov in verteksov v opravi Shader Modela 2.0. Kartice, ki teh možnosti ne podpirajo, bodo prikazovale zelo poenostavljene slike scene. Kartice s podporo za DirectX 8, kot sta nVidiin GeForce 4 in ATI-jev Radeon 9000 sicer imata senčnike, a gre za zgodnejše, manj zmogljive specifikacije. Da bi bilo vse skupaj še bolj kompliciran, imajo zaradi zmogljivostnih težav tudi kartice iz nVidiine družine FX oznako za podporo DirectX 8, čeprav podpirajo DirectX 9. Rezultat, še posebej v *Half-Life 2*, so prav dolgočasni učinki vode. S karticami, kot sta GeForce 4MX ali Radeon 7500 je rezultat še nekajkrat bolj porazen.



Source Stress Test

Testiranje pogona, ki se skriva za najboljšo igro doslej. Da, to bo *Half-Life 2*

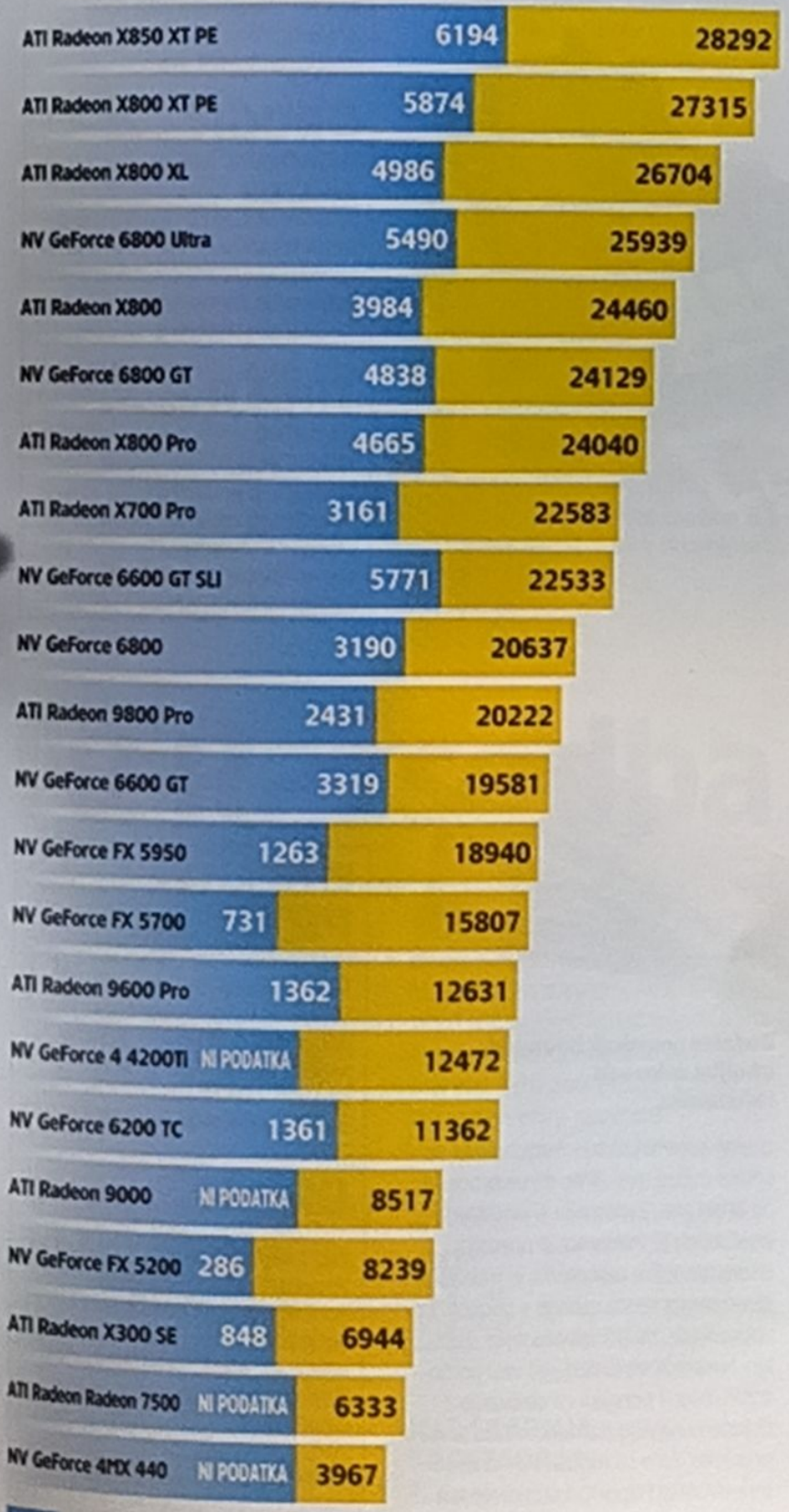
Idealne nastavitve

Ločevanje igralnih semen od 3D plev

Basanje tone rezultatov zmogljivostnih testov ni slabo, a vam ti rezultati ne bodo narisali celotne slike. Za začetek je lahko problem v tem, da se idealne nastavitve za določen sistem v določeni igri pogosto ne skladajo z nujno ozkim razponov nastavitev v testu. Pri izbiri idealnih nastavitev prav tako raje izbiramo višje ločljivosti, kot da bi vključili anti-aliasing. Priznamo pa, da je po našem mnenju x4 anizotropno filtriranje minimum – brez tega bi bili najbolj spektakularni učinki na površinah izgubljeni. Ker nam je vse to jasno, smo se tako dolgo zabavali z nastavitvami grafičnih kartic, dokler nismo našli najvišjih vrednosti, ob katerih sta bisera Doom 3 in Half-Life 2 še igralna. Na disku boste našli podrobne podatke o tem, kako se je obnesla vsaka kartica. In še en sočen podatek: trenutno obstaja samo ena kartica na svetu, ki je po našem mnenju sposobna poganjati obe igri pri 1.600 x 1.200 s x4 anti-aliasingom in x8 anizotropnim filtriranjem, in sicer brez zastojev in pokasljevanja. A katera kartica je to?

3DMark2001SE in 3DMark05

Po mnenju mnogih je Futuremarkov *3DMark* orodje za merjenje grafičnih zmogljivosti, ki je približno tako merodajen kot Donald Rumsfeld v čipkastih spodnjicah. Razlog za to so precej dvomljive optimizacije gonilnikov, kar pa je očitno odpravljeno. Še vedno pa je blazno zabavno testirati najnovejšo strojno opremo s *3DMarkom 2001* se in si ogledati noro visoke številke. *3DMark05* pa je zanimiv in domiseln test vseh naprednih možnosti renderiranja.

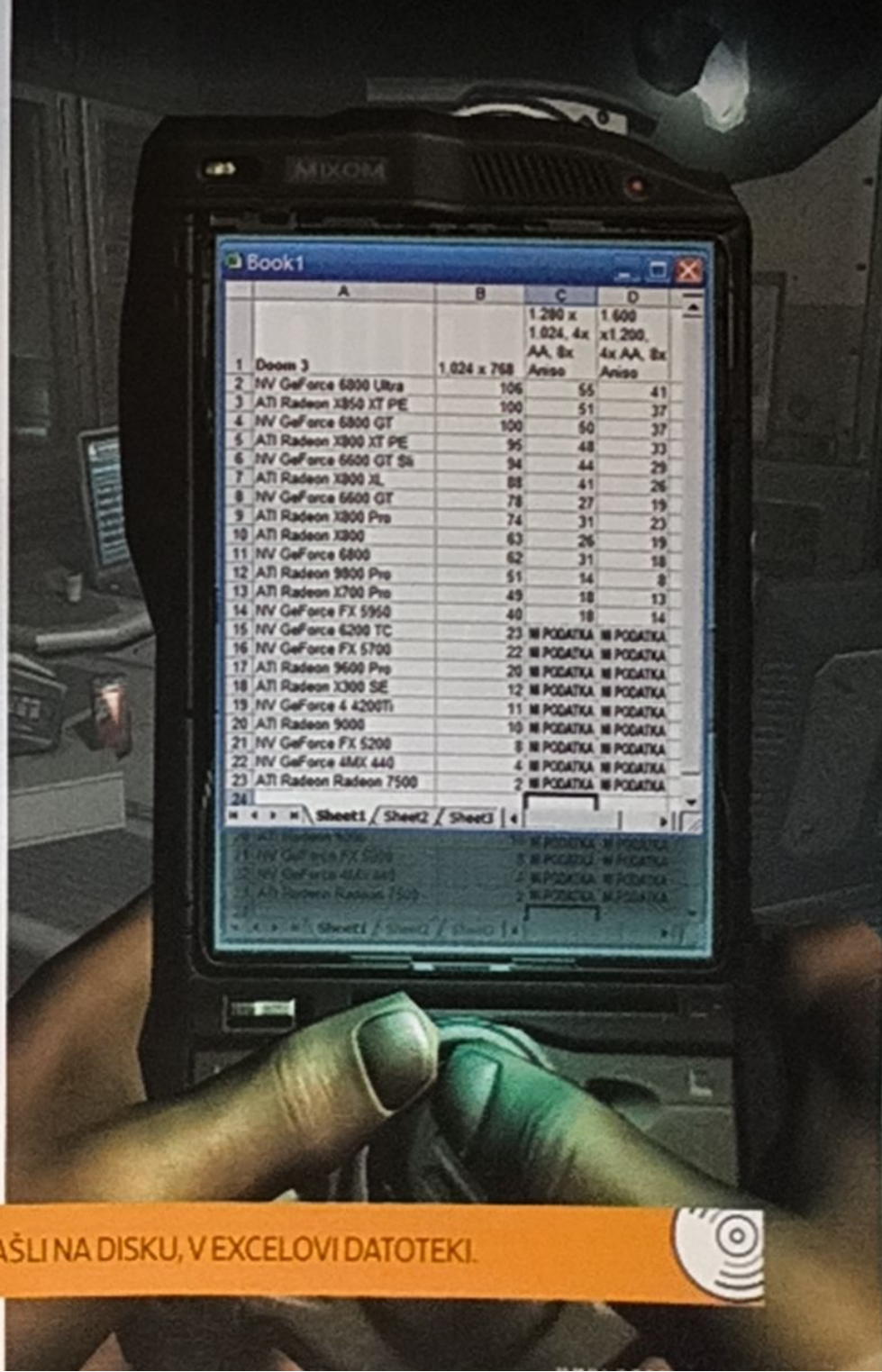


Doom 3

Id-jeva mojstrovina je res težek test

Zvit je, ta *Doom 3*. Če gledamo samo grafični pogon, imamo veliko razlogov, da nam je všeč. In seveda so pri razvijalcu id Software delali čudeže z osvetljevanjem. Slednje je namreč najboljše na trgu in ob njem so svetlobni učinki pogona Source v *Half-Life 2* videti prav uborni in staromodni. Splošna kvaliteta slike ter spoliranost in integracija (skoraj vsaka površina ima neko obliko senčenja) so prav tako impresivne.

Z uporabo programske knjižnice OpenGL namesto DirectX pa se je znašel v manjšini (v situaciji, ki jo bo Xbox 2 samo še poslabšal). Nekateri so prepričani, da gotovo obstaja cela serija razvijalcev, ki je pripravljena odkupiti pogon za lastne igre (pomislite samo na popularnost pogona *Quake III*). Problem pa je v tem, da je doslej le malo razvijalcev napovedalo, da želijo razvijati igre s tem pogonom. Dodaten problem je tudi ta, da še nismo videli, kako se pogon *Doom 3* obnese pri velikih odprtih scenah, saj je *Doom 3* izjemno klavstrofobičen. K temu prištejte še dejstvo, da je bila nVidia močno udeležena pri razvoju igre in da so pri ATI-ju povedali, da so "poln" dostop dobili šele dva tedna pred izidom, pa bo rezultat precej neokusen recept za pošteno igralsko bojišče. V bistvu je situacija ravno obratna kot pri *Half-Life 2*.



NA DISKU VSE REZULTATE TESTOV BOSTE NAŠLI NA DISKU, V EXCELOVI DATOTEKI.

Zvočne kartice

Kalibrirajte računalniški zvok kot profesionalci

Nadgradnja zvočne kartice lahko znatno izboljša delovanje sistema, in sicer na več področjih, kot si morda predstavljate. Za začetek boste pridobili z višjo kvaliteto zvoka in številom zvočnih kanalov, v katerih lahko uživate. Današnje igre odlično izkoriščajo zvočne možnosti in z zvočno kartico 7.1 in primernimi zvočniki lahko uživate v res prostorskem zvoku. Da bi pa resnično raziskali, kako dostojna zvočna kartica izboljša delovanje vašega računalnika, pa si bo treba podrobneje ogledati zvočni procesor, ki ima pri tem največji vpliv na vaš sistem.

HITREJŠE DELOVANJE

Zvočni procesor na vaši zvočni kartici ima, pa če verjamete ali ne, precejšen vpliv na število slik v sekundi v igrah. Močnejši kot je zvočni procesor, višje je število slik v sekundi, in sicer neodvisno od vašega procesorja in grafične kartice. To je še posebej vidno, če predvajan zvok vključuje posebne učinke, kot je Creativov EAX. Ta lahko seveda precej izboljša kvaliteto prostorskega zvoka v igrah, kot je *Unreal Tournament* ali *Rome: Total War*, vendar pa zahteva nekaj dodatnega procesiranja.

MEGA ZVOK

Če uporabljate zvočno kartico, integrirano na osnovni plošči (vključno s prvimi generacijami nForce) ali zvočno kartico PCI nižjega razreda, zvočni procesor preprosto ne bo dovolj zmogljiv, da bi lahko dovolj hitro računal, zato se bo v računanje vključil še sistemski procesor. Če boste stari zvočni procesor zamenjali z zmogljivejšim, se bodo vsi ti izračuni izvajali hitreje, pa še sistemski viri se bodo sprostili. Poskusite, če nam ne verjamete; poženite kakšno igro in spremljajte število slik v sekundi z EAX (ne EAX Advanced HD, ki ga podpirajo samo Creativove zvočne kartice Audigy) s starejšo kartico in kakšno novejšo, kot je Audigy 2 ZS. Poskok v zmogljivosti sistema bo viden takoj.

Ta poskok pa mogoče ne bo ravno astronomski in konec koncev lahko EAX mirno onemogočite. A prav gotovo ne bi brali te revije, če bi nameravali storiti kaj podobnega. Če si želite kar najboljše izkušnje, je kvalitetna zvočna kartica prav tako pomembna komponenta kot vse ostale.

Kar najbolje izkoristite zmogljivosti vaše zvočne kartice.

MERITVE

PRVI Brezplačen

RIGHTMARK 3DSOUND 1.24
Poskrbite, da bo vaš zvok tak, kot bi moral biti, s testiranjem 3D zvočnih zmogljivosti vaše nove zvočne kartice.
audio.rightmark.org

DRUGI Brezplačen

RIGHTMARK AUDIO ANALYZER
Testirajte analogne in digitalne poti signala vaše zvočne kartice. Izvajate lahko ogromno testov, vključno z dinamičnim razponom in stopnjo šuma.
audio.rightmark.org

TRETJI Brezplačen

ZD AUDIO WINBENCH
Testirajte in primerjajte zmogljivosti zvočnega podsistema vašega računalnika.
www.3dsoundsurge.com/benchmarks/benchmarks.html

Pomnilnik

Kar najbolje ga izkoristite

Dodajanje pomnilnika za pospeševanje delovanja računalnika je relativno poceni in blazno učinkovito. Pri razmerju med vloženim denarjem in rezultatom se s to obliko nadgradnje ne more kosati niti ena druga oblika nadgrajevanja računalnika. Prišel bo pa čas, ko boste dosegli količino pomnilnika, ki je ne boste mogli preseči. Pri tem vas lahko omejuje osnovna plošča ali Windows (XP ne prepozna več kot 4Gb), zato se splača pomnilnik še dodatno optimizirati.

SPROSTITE GA

Za izboljšanje delovanja računalnika s spreminjanjem pomnilniških nastavitev obstajata dva načina: uporabite lahko kakšno orodje, ki iz pomnilnika počisti programe, ki niso več v uporabi, ali pa pomnilnik navijete. Prvi način ni več tako učinkovit, saj Windows XP nepremerno bolje upravlja s pomnilnikom kot prejšnje različice. Pri prejšnjih različicah Windows je sistem ob zagonu programa temu namenil določen prostor v pomnilniku, ko ste program zaprli, pa se celoten rezerviran prostor ni sprostil za druge aplikacije. To na srečo ni več problem, a še vedno obstajajo orodja, kot je RAM Idle, ki znajo iz pomnilnika počistiti kakšno kramo.

NAVIJTE GA

Veliko bolj impresiven način za boljše izkoriščanje sistemskega pomnilnika je navijanje. Glede na to, da je na trgu na volj široka paleta pomnilniških modulov s hladilniki, navijanje sploh ni več tako problematično. Pomnilnik lahko navijete s prirejanjem hitrosti sistemskega vodila v BIOS-u ali s kakšnim namenskim orodjem, kot je ClockGen. Kot že veste, pa navijanje ni vedno varno. Največji problem je višanje delovne temperature, zato je potrebno poskrbeti za primerno hlajenje. No, z višanjem frekvence sistemskega vodila boste zvišali tudi frekvenco pomnilnika. Če imate namen znatno spreminjati frekvenco vodila, se splača znižati množilnik, da se procesor ne bi pregrel. Zapomnite si enostavno enačbo, da je frekvenca procesorja enaka zmnožku množilnika in frekvence sistemskega vodila, zato jo s pridom uporabljajte, da bo vaš procesor stabilen. Ne pozabite tudi, da so vaši pomnilniški moduli prirejeni za delovanje z določeno najvišjo frekvenco, zato te ne presezite. Zato so moduli, kot je Kingstonova serija HyperX, toliko dražji kot klasični, saj so prirejeni za delovanje pri višjih frekvencah in temperaturah. Višajte frekvenco sistemskega vodila v majhnih korakih, redno ponovno zaganjajte računalnik in večkrat poženite teste zmogljivosti, ki vam bodo dali realno sliko stabilnosti delovanja računalnika.

Dodaten pomnilnik bo znatno izboljšal delovanje računalnika.

MERITVE

PRVI Brezplačen

CPU-Z
Oglejte si frekvence procesorja in pomnilnika v Windows. Končno nimate več razloga, da bi se igračkali z BIOS-om.
www.cpuid.com/cpuz.php

DRUGI Brezplačen

MEM MONSTER
Preverite delovanje vašega pomnilnika in ga po potrebi optimizirajte.
www.afreego.com/Categories/Utilities/Memory_and_Benchmark

TRETJI Brezplačen

CACHE BURST 32
Izberite podatkovno širino in latenco sistemskega pomnilnika in predpomnilnika ter poiščite najboljšo podatkovno širino za vaš pomnilnik.
http://user.rol.ru/~dxover/cburst

Trdi diski

Najnovejši diski z 10.000 obrati mučijo konkurenco

Približno vsako leto nVidia in ATI izdata nove grafične kartice. In običajno se 3D zmogljivosti vsaj podvojijo. Procesorji prav tako sledijo temu trendu, trdi diski pa so se trdno zasidrali pri hitrosti 7.200 obratov v minuti in pri tem vztrajajo že od leta 1997, ko so bili predstavljeni prvi pogoni, katerih plošče so se vrtele pri tej hitrosti.

VRTILJAK

Priznamo, da so se v tem času pojavile nove tehnologije, ki so izboljšale delovanje diskov, kot je na primer povečana količina predpomnilnika. Vseeno pa nič ne more nadomestiti hitrosti, zato se je seveda na trgu pojavil disk za namizne računalnike, ki se vrti precej hitreje. Seveda gre za Western Digitalov Raptor. Plošče tega diska se vrtijo pri vrtoglavih 10.000 obratih v minuti in vsekakor gre za edini trdi disk, ki lahko delovanje vašega sistema izboljša do te mere, da boste izboljšavo dejansko opazili. Če si ogledate diske s 7.200 obrati in 8Mb predpomnilnika, boste ugotovili, da se na testih vsi ne obnesejo enako dobro, a tisti hitrejši niso dovolj hitri, da bi zaznali razliko med nalaganjem Windows ali med nalaganjem 200Mb stopnje v igri. Raptor pa pomete s konkurenco tako na papirju, kot tudi pri dejanskem delu. Seveda pa rezultati pri dejanskem delu niso tako impresivni kot številke v *SiSoft Sandri*; še vedno lahko računate na le 15 do 15 odstotkov hitrejše nalaganje Windows in aplikacij. Mnogi trdijo, da je okoli 50 tisočakov previsoka cena za disk, ki ima kapaciteto le 74Gb, mi pa smo mnenja, da je ta množica nujno potrebna bližnjega srečanja prve vrste z realnostjo. Grafična kartica visokega razreda vas bo stala 150 tisočakov (izkazala pa se bo tako ali tako samo v igrah), P4 Extreme Edition ali Athlon serije FX pa vas lahko olajšata tudi za več kot 200 tisočakov – ob teh podatkih se zdi cena Raptorja že skoraj smešno nizka. Če se boste zdaj obregnili ob kapaciteto, pa naj vam bo jasno naslednje: Raptorja se splača kupiti kot disk za operacijski sistem in aplikacije, vse ostale podatke pa lahko mirno shranite na počasnejši večji disk. Ne, ni poceni, a je vsekakor trenutno najhitrejši disk za namizne računalnike.

Ne pomišljajte, ko je govora o hitrosti trdega diska.

MERITVE

PRVI Brezplačen

HD TACH
Orodje za merjenje zmogljivosti trdega diska in primerjavo z drugimi diski na trgu. Rezultate testov lahko tudi shranite za kasneje.
www.simplisoftware.com

DRUGI Brezplačen

DISK BENCH
S tem orodjem lahko preverite, kako se obnese vaš trdi disk, saj program meri odzivne čase in hitrost opravil z datotekami.
http://nodesoft.com

TRETJI Brezplačen

DISK SPEED
Preverite, kako hitro lahko vaš disk prenaša podatke ter koliko časa porabi za branje in iskanje. Rezultate lahko primerjate z rezultati različnih pogonov.
www.roadkil.net

PCF Razsodba

Končna analiza in nasvet za nadgradnjo računalnika

Devet strani, več kot 600 rezultatov testov zmogljivosti in več grafov, kot ste jih videli v vseh *PCFormatih* doslej. Česa smo se sploh naučili? Če začnemo pri procesorjih, lahko vidimo, da si zdaj že stari Athlon 64 in Pentium 4 še zdaleč nista podobna. Prav tako nas ne preseneča, da si je AMD-jev popularni procesor prislužil nagrado za najboljši procesor za igre. Rezultati testov iz kodiranja in dekodiranja videa pa kažejo, da je Pentium 4 v določenih opravilih še vedno razred zase, še posebej pri dekodiranju visoko-definicijskega videa WMV9. Še vedno je edini čip, ki zna dekodirati zahtevne video datoteke brez izpuščanja slik, enako zmogljiv je pa tudi pri drugih procesorsko zahtevnih opravilih. Seveda lahko dvojedrni Athloni, ki jih lahko pričakujemo konec tega leta, vse to spremenijo. Če kupujete procesor zdaj in si želite dobre multimedijske lastnosti, je izbira samo ena.

> **"Zmogljivost celotnega sistema ni odvisna le od besno hitrega procesorja"**

Manj krasen podatek pa je segrevanje 90nm Pentiuma 4. Če ga primerjamo z AMD-jevim hladnim Athlonom 64 in Intelovim lastnim Pentiumom-M, je vroči Pentium 4 vreden le negativne kritike.

NADGRADNJA PROCESORJA

Boljše novice pa prihajajo iz tabora "cenovno dostopnih" procesorjev višjega razreda. Za približno 60 tisočakov lahko dobite 3,2GHz Intelov procesor ali AMD-jevega 3200+ (ali kak malenkost boljši AMD-jev čip na podnožju 754). Ne glede na proizvajalca boste deležni dobrega procesorja. Tako dobrega, da ga praktično ne boste mogli ločiti od procesorja za 200 tisočakov.

VEČ ZA VAŠ DENAR

Kar pa zadeva grafične kartice ni bilo nekih blaznih presenečenj. Tekma med ATI-jem in nVidio še zdaleč ni odločena, saj obe podjetji proizvajata široko paleto odličnih kartic, ki so primerne za vse globine žepov.

Vseeno pa obstaja kar nekaj odličnih kompromisov med ceno in kvaliteto, o katerih se splača razmisliti. Če si lastite 17- ali 19-palčni monitor LCD (v to skupino spada velika večina vseh monitorjev na trgu) z nativno ločljivostjo 1.280 x 1.024, boste po našem mnenju metali denar stran, če si boste kupili kaj dražjega, kot je ATI-jev fenomenalni Radeon X800 XL, za katerega boste odšteli okoli 70 tisočakov. Kartica je čisto dovolj zmogljiva za poganjanje katerekoli igre pri nativni ločljivosti monitorja. Če je za vas 70 tisočakov prevelik zalogaj, ne obupajte. GeForce 6600 (samo za 50MHz počasnejši od 6600 GT s tega testa) je lahko vaš za manj kot 40 tisočakov, kar je drobiž za tako zmogljivo kartico.

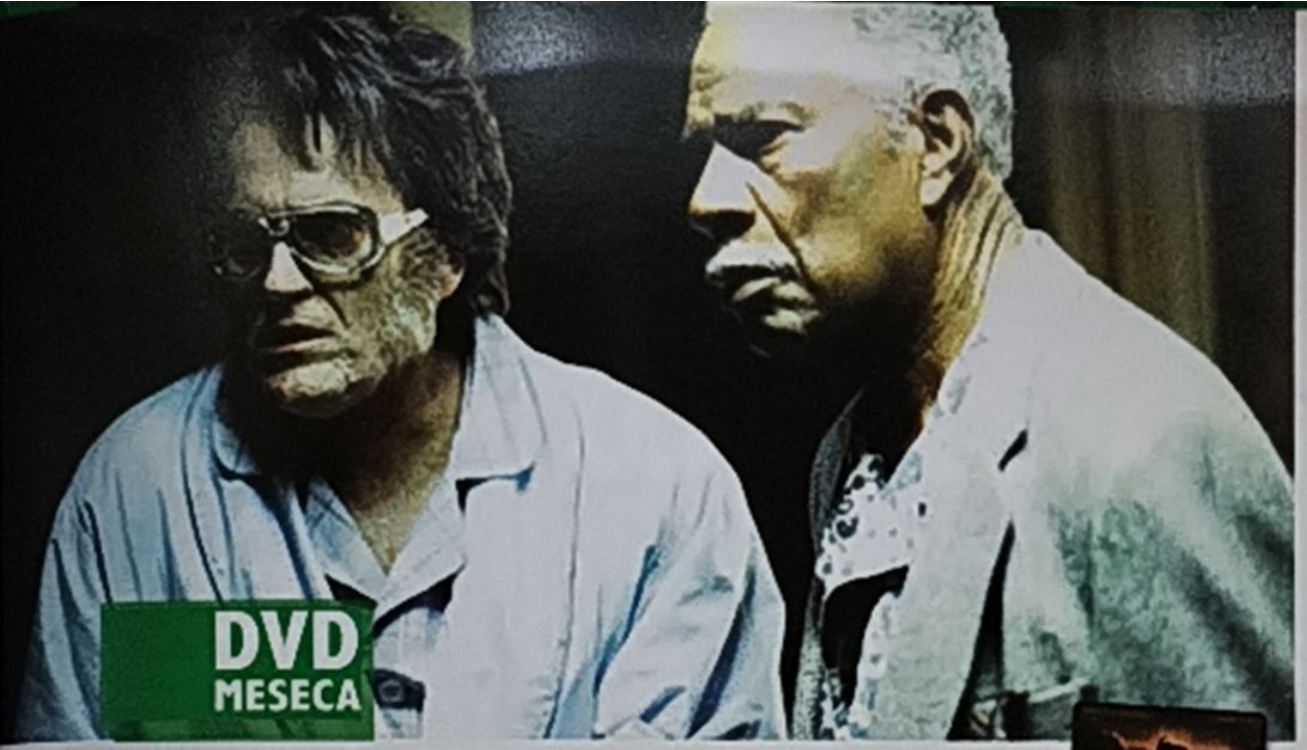
Za konec pa ne pozabite, da zmogljivost celotnega sistema ni odvisna le od besno hitrega procesorja in strašljivo zmogljive grafične kartice. Uberite nekaj bližnjic in si omislite izboljšavo kakšnega drugega nujnega elementa, kot je na primer pomnilnik, pa ne bo pomembno, koliko cevovodov za obdelavo pikslov ima vaša grafična kartica. **PCF**

BREZPLAČNO PIVO BANDIDOS ICE!

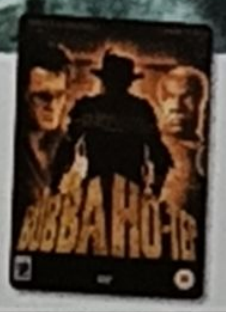
MINISTER ZA ZDRAVJE OPOZARJA: PREKOMERNO PITJE ALKOHOLA ŠKODUJE ZDRAVJU

V ČAST PRILOGI 100 NAJBOLJ SEKSI ŽENSK SVETA PIVOVARNA LAŠKO IN *FHM* VSAKEGA BRALCA ČASTITA Z BANDIDOSOM!

Več na **www.fhmslo.net**



Bubba Ho-Tep



Regija 2 Anchor Bay Entertainment

Ste se kdaj spraševali, zakaj toliko ljudi trmasto vztraja pri trditvi, da Elvis še živi? *Bubba Ho-Tep* ponuja originalen odgovor: zato ker v resnici ni umrl, temveč je zamenjal mesto s svojim imitatorjem, ko se je naveličal bremena slave. Danes živi mirno in anonimno življenje v nekem teksaškem domu za ostarele, skupaj s svojim edinim prijateljem, temnopoltim Johnom F. Kennedyjem (ja, točno tistim JFK), ki zatrjuje, da so ga pri FBI "prebarvali na črno", da bi "prikrili resnico". Tako kot pri vsaki dobri zgodbi pa pride do neizogibnih... komplikacij, ki v tem primeru vključujejo 3000 let staro egipčansko mumijo v kavbojskih škornjih, ki piše hieroglife po straniščih in srka duše upokojencev skozi - kako bi rekli - nekoliko nepričakovano telesno odprtino. In oder za spopad med našima geriatričnima junakoma na invalidskem vozičku in pradavnim zlom je pripravljen! Če vam *Bubba Ho-Tep*, zadnji izdelek režiserja kultnih grozljivk Dona Coscarellija, ki je zaslovel z serijo filmov *Phantasm*, ne zveni kot dobra premisa za resnično odbito filmsko izkušnjo, takoj prenehajte z branjem tega opisa...

Ste še zmeraj tu? Dobro, kajti to še ni vse. Elvisa namreč ne igra nihče drug kot Bruce Campbell, nesporna zvezda filmov B-produkcije, ki si je svoj kos slave prislužil z vlogo Asha v filmih *Evil Dead* - in svojo nalogo opravi prekleto prepričljivo.

Bubba Ho-Tep je resnično ekscentričen in noro duhovit biser, ki se po ustvarjalni plati dviga visoko nad pravila filmske B-produkcije in si nedvomno zasluži mesto med kultnimi klasikami. Pravo odkritje pa je tudi DVD, saj vas bodo številni dodatki nasmejali celo bolj kot sam film. Naj živi Kralj!

Ocena
Film ●●●●○
Disk ●●●●○

Adaptation

Regija 2 Columbia Tri-Star Home Video

Svojevrstni portret scenarista Charlieja Kaufmana, ki bojuje krvavo bitko z lastnim egom in pomanjkanjem idej, ponuja dovolj snovi za film, ki se ga ne bi branil niti Woody Allen. Po vrnitvi iz Malkovicheve glave (*Being John Malkovich*) sta režiser Spike Jonze in scenarist Charlie Kaufman ponovno združila sile in ustvarila pravo Rubikovo kocko za ljubitelje originalnega in bizarnega.

Brata dvojčka Charlie in Donald Kaufman (oba igra Nicholas Cage) se ukvarjata s pisanjem scenarijev, vendar vsak v svojem žanru. Uspešni Charlie, plašen in vase zaprt tip, se ukvarja z priredbo knjige *The Orchid Thief*, pisateljice Susan Orlan (Meryl Streep). Prenesti knjigo o orhidejah in njihovem zloglasnem tatu Johnu Larochu (Chris Cooper) na platno, pa mu zaradi pisateljske blokade povzroča strašne težave. Splet okoliščin mu navrže še nadležnega brata, priganjajoče producente ter obvezne težave v ljubezni. Nič lažjega, če si Charlie Kaufman.

Ocena
Film ●●●●○
Disk ●●●○○

The Iron Giant

Regija 2 Warner Home Video

Če ste naveličani Disneyevih animiranih filmov, v katerih znajo živali govoriti, ljudje pa imajo zoprno navado, da iz govora naenkrat izbruhnejo v bolj ali manj zoprno petje, si oglejte *The Iron Giant*, ki vam bo vse našteto prihranil.

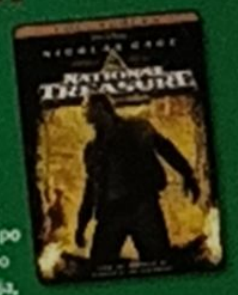
Prikupna in ganljiva pravljica v znanstveno-fantastični preobleki je postavljena v majhno ameriško mestece na vrhuncu hladne vojne. Povsem običajen deček Hogarth pri pohajkovanju med gozdovi naleti na velikanskega robota neznanega porekla in se z njim kmalu spoprijatelji. Njuno prijateljstvo pa se znajde na preizkušnji, ko mora Hogarth nežnega velikana rešiti pred srdom paranoičnega vladnega agenta, ki je zaradi strahu pred komunisti in nezemljani pripravljen uničiti vse, česar ne razume...

Globoko humanistična zgodba *The Iron Giant* bo gotovo očarala in navdihnila vse velike in male otroke, ki bodo znali prisluhniti njenemu sporočilu o prijateljstvu, ljubezni, strpnosti in odgovornosti za lastno usodo.

Ocena
Film ●●●●○
Disk ●●●●○

DVDKotiček

National Treasure Regija 2



Akcijsko pustolovščino, v kateri se Nicolas Cage postavi v čevlje Indiane Jonesa in se poda na lov za bajnim zakladom, bi lahko najbolje opisali z dvema besedama - Jerry Bruckheimer. Kar v prevodu pomeni: tekanje po Arktiki, eksplozija, tekanje po Washingtonu, eksplozija, tekanje po Philadelphii, eksplozija, tekanje po New Yorku (in pod njim), eksplozija, srečen konec. Šalo na stran - če boste o zgodbi poskušali sploh razmišljati, si pripravite pošteno dozo aspirinov. V malo verjetnem primeru, da ste sposobni izklopiti možganski center za logiko, pa vas bo *National Treasure* s svojim vročičnim tempom morda celo zabaval.

●●○○○

Exorcist: The Beginning Regija 2

Uvod v *The Exorcist* (1973) nas seznani s tem, kako se je oče Merrin (takrat Max Von Sydow, zdaj Stellan Skarsgård) prvič srečal z demonom Pazuzujem. Rezultat? Kolaž grozljivih prizorov, ki to pravzaprav niso, plehkih likov in zares obupnih računalniško generiranih hijen, med vsem tem pa izstopa Skarsgård, ki igra veliko bolje, kot bi si film sploh zaslužil. Vse tiste, ki kričite, da *Exorcist: The Beginning* ne bi smeli nikoli posneti, pa naj spomnimo, da je bila franšiza uničena že davno z *Exorcist II: The Heretic* in *Exorcist III: Legion*, ki se ga nihče niti ne spomni.

●●○○○

Saw Regija 2

Žanr grozljivk se v zadnjih letih utaplja v kastriranih predelavah azijskih filmov in nesmiselnih nadaljevanjih, ki stremijo za hitrim zaslužkom. Zato ni nobeno presenečenje, da je nizkoproračunski *Saw* s svojo diabolično mešanico krvavega sadizma in inteligentne zgodbe požel toliko navdušenja. Kljub temu, da je *Saw* pravi katalog ostudno inventivnih in pošastno prebrisanih igric, pa ga pesti slaba igra Caryja Elwesa in nekaj nepotrebnih lukenj v zgodbi. Tisti, ki vas take malenkosti ne motijo, boste v filmu našli veliko materiala, zaradi katerega bi vas utegnile mučiti nočne more. Več ne povemo nočemo.

●●●○○

The I Inside Regija 2

Ryan Phillipe (*Cruel Intentions*) igra mladega moškega, ki se po prometni nesreči zbudi v bolnišnici, ne da bi se spominjal zadnjih dveh let svojega življenja. Kmalu spozna, da je njegov spomin nadomestila sposobnost potovanja skozi čas, ki jo uporabi za odkrivanje svoje izgubljene preteklosti in skrivnostne smrti svojega brata. *The I Inside* je psihološka srhljivka z resnično butastim naslovom, ki kombinira amnezijo *Momento* s časovnim potovanjem *Donnie Darko* in *The Butterfly Effect*, pri tem pa ne ponuja ničesar originalnega.

●●○○○

Spletnestrani

POHAJKOVANJE PO SPLETU

Blogi so naredili precejšen korak naprej. Blogi so svojevrstno protislovje, saj gre za javno objavljene osebne dnevnike, zato predstavljajo zanimivo dilemo za omenjene organizacije. Ali želite, da bi vaši delavci prosto objavljali intimne podrobnosti iz njihovega osebnega življenja (na primer iz službe) na tak način, da bi bilo te dnevnike mogoče enostavno povezati z vami? Meje še niso postavljene, se pa različne organizacije na bloge različno odzivajo. Microsoft je na primer objavil, da svoje delavce vzpodbuja pri pisanju spletnih dnevnikov o službi. To bi naj bil del nove, bolj odprte politike podjetja; poskus glavnega bwane Microsofta, Steva Balmerja, da bi podjetje predstavil kot bolj odgovorno. Gre za pogumen in zanimiv korak, rezultat tega pa so spletni dnevniki, v katerih lahko preberemo, da so Microsoftovi delavci izjemno zadovoljni s svojimi službami. Mogoče pa pišejo dnevnike s pregovornimi pištolami, uperjenimi v čela, ali pa Microsoft, kar bi bilo še bolj grozno, poskrbi, da je dnevnikom mogoče slediti. Podrobnosti nam žal niso znane, tako da ne moremo reči, kaj od tega je res.

Apple pa je reagiral manj pozitivno, saj je marca dobil zaskrbljujoče veliko število tožb in je zajetno število bloggerjev prisilil, da so razkrili vire tehnoloških informacij; to nas skrbi, ker evropska in ameriška zakonodaja novinarje običajno ščiti prav pred takšnimi tožbami. Višje sodišče v Santa Clari pa je odločilo, da se ameriški prvi amandma ne nanaša na internet, zato bloggerji nimajo istih pravic kot novinarji tiskanih medijev. Posledice te odločitve so lahko velikanske in grozne, zato čakamo, da se bodo oglasili še novinarji, ki pišejo izključno za internetne medije.

Ko so predstavniki Bele hiše novinarjem povedali, da imajo tudi med svojimi zaposlenimi bloggerja, so vplivi internetnih dnevnikov vse večji. Vsekakor bomo spremljali dogajanja na tem področju in vas o vsem obveščali. **PGF**

Novinarska prepustnica

Blogi – svoboda govora ali splošna nevarnost?

Anti-junak
SUPERDICKERY

Obstajajo spletne strani, ki so tako zloglasne, da se novice o njih širijo kot požar, kot virusi, ki preletavajo e-pošto in klepetalnice. Sčasoma povezave ne morete poslati več nikomur, ne da bi dobili jezen odgovor, da jim pošiljate stare finte. Povezavo ste posredovali preprosto zato, ker je "tako blazno dobra", zato so občasni zajedljivi odgovori cena, ki jo rade volje plačate, če pa je edina alternativa ta, da bo prejemnik zamudil dobro finto.

Superdickery je ena takšni strani, zato smo pripravljeni tvegati, da vam prodajamo stare vice. Pomislite, kaj bi bilo, če je nikoli ne bi videli? Za kaj torej gre? Stran je posvečena parodijam na Supermana, Lois in ostalo druščino, tako da boste tukaj našli celo serijo zabavnih naslovnic stripov, komentarjev in pisem. Parodične naslovnice so tako grozljive, da se boste dejansko začeli spraševati, če slučajno niso prave. Pa niso – videti pa je, da ima naš najljubši superjunak nekaj... težav.

www.superdickery.com

Reciklaža
WATCH IT SHRED

Ljudje, ki uporabljajo pisarniške rezalnike, te naprave uporabljajo prav nonšalantno. Pa samo igrajo, verjemite nam. Skrivaj si želijo, da bi lahko navdušeno poskakovali naokoli, ko bi en kos papirja naenkrat postal dvanajst papirnatih rezancev. Rezalniki nikoli niso dolgočasni in tisti, ki jih uporabljajo, se morajo resnično močno koncentrirati, da ne bi izdali.

Na srečo pa ni nikogar na svetu, ki bi se znal pretvarjati, da ga ne zanima, ko se rezanje odvija na industrijskem nivoju. Watch It Shred je stran z množico video posnetkov rezalnikov, ki uničujejo različne predmete, ki jih najdete doma. No, poskakujte naokoli od navdušenja.

Plastične igrače, stare vzmetnice, hladilniki in katalizatorji – malo je stvari, ki bi lahko človeka tako navdušile, kot je opazovanje, kako predmeti v mukah umirajo pod grozljivimi rezili. Vsekakor bi morali vsi imeti takšno zadevo na vrtu.

www.ssiworld.com/watch/watch-en.htm

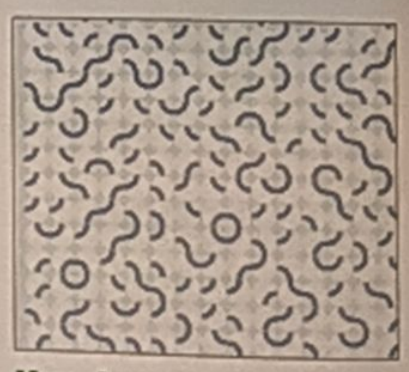
Fotografija
BLINK O RAMA

Lahko ji rečete poezija v slikah, lahko ji rečete umetnost ujemanja trenutkov, lahko ji rečete tip, ki zajema slike znanih osebnosti, ko te mižijo, nato pa slike objavlja v spletnem dnevniku. Težko bi rekli, da na strani Daniela Maxtona ne boste našli slik znanih ljudi z zaprtimi očmi, ker je to vse, kar boste našli na strani.

Zakaj vam to sploh razlagamo? V bistvu zato, ker je prav smešno videti ljudi sredi govorjenja z zaprtimi očmi. Slike kažejo nov pogled na to, kaj počno. Stran se splača ogledati tudi zaradi komentarjev obiskovalcev – vključno z udrihanjem po Melu "Pasijonu" Gibsonu, ki ima na sliki čisto zasukane oči, kot da bi se pravkar onesvestil.

Objavljene so slike boginje Angeline Jolie in manijaka Georga W. Busha. Od sodnice Judy do Joan Rivers. Zbirka zaslonskih slik znanih osebnosti z zaprtimi očmi in hurorsko smešni komentarji k slikam vas bodo vsekakor nasmejali.

http://blinkorama.blogspot.com



Uganka
GRID GAME

Deviant Art ponuja umetnikom in fotografom vseh zvrsti spletni prostor, kjer lahko objavljajo svoje stvaritve. Ena novejših pridobitev strani pa je možnost nalaganja enostavnih iger v *Floshu*, ki jih lahko igrate brezplačno.

Ta Farnova igra je nekaj posebnega in nam je bila takoj všeč. V *Grid Game* je potrebno zavrteti eno ploščico, in sicer tako, da se vzorec na njej poveže z vzorcem sosednje ploščice, ki se prav tako zasuče in povzroči verižno reakcijo vrtenja. Preprosto kliknite nekam in poglejte, kaj se bo zgodilo.

Znanje ni potrebno – imeti morate pač srečo, da kliknete na najbolj oddaljeno potencialno povezano ploščico (podobno kot pri *Minah*) – rezultat pa je besno sukanje ploščic, ki je prav hipnotično in zasvojljivo, še posebej zaradi cmokajočih zvokov. Oglejte si igro in poskusite preseči naših 833 cmokov.

www.deviantart.com/view/8666529

“Blogi so svojevrstno protislovje, saj gre za javno objavljene osebne dnevnike.”

Avtorska patrulja

BPI je začela izsiljevati v Veliki Britaniji. PCF se počoha po glavi in poskuša vse skupaj razumeti

Kot smo vam v Avtorski patrulji že povedali, je BPI (Britanska fonografska industrija) zaključila prvi val dvomljivih in le pogojno legalnih akcij zoper Britance, ki si radi izmenjujejo datoteke.

Doslej je 23 ljudi plačalo skupno 50.000 tisoč funtov (okoli 17,500.000 tolarjev) temu industrijskemu monolitu zaradi uporabe omrežij P2P. Pri BPI so zmagovalno povedalo: “Te poravnave kažejo, da lahko in tudi bomo uveljavljali zakon.” Nas bolj zanima, kateri zakon točno bi pri BPI radi uveljavljali. Zakon, ki pravi, da si ne smeš izmenjevati glasbe preko interneta? Kolikor nam je znano, takega zakona ne pozna niti ena sama država na svetu.

BPI je očitno kopirala ameriško veliko sestro RIAA in ubrala precej vprašljivo taktiko, s katero je zagotovila, da se niti en sam primer ni znašel na sodišču. Vseh 23 primerov je bilo poravnanih izvensodno, vsaka od žrtev pa je plačala od 2.000 do 5.000 funtov (od 70.000 do 175.000 tolarjev). Pri BPI so se prav genialno obnašali, kot da so strašansko darežljivi. “Nobenega namena nimamo vlačiti ljudi po sodiščih. Zato smo poskušali doseči poštene poravnave, v primerih, ki so to dopuščali,” je povedal Geoff Taylor, glavni svetovalec pri BPI. Prepričani smo, da to v prevodu pomeni naslednje: “Veseli smo, da ti primeri niso prišli na sodišče, ker nimamo pojma, kakšna bi bila sodba. Konec koncev bi se lahko stvar za nas strašansko slabo končala.” Ti “zakoni”, ki jih BPI uveljavlja, bi se pred sodniki zdeli precej vprašljivi – kot so pri RIAA ugotovili lani, ko so poskušali preprečiti delovanje različnih omrežij P2P.

Sploh ni pomembno, da je pred le nekaj meseci BPI objavila, da je imela rekorden dobiček od prodaje glasbenih medijev in nor porast prodaje CD-jev. Očitno je še vedno zelo pomembno uničiti življenja posameznikov s tem, da od njih zahtevajo plačila, ki so za posameznike ogromna, za BPI pa kaplja v morje – in to v tako dvomljivih okoliščinah. In še nekaj: ali ni policija tista, ki bi naj “uveljavljala zakone”? Mogoče pa BPI misli, da je to po novem tudi njena naloga...

NORMAN®

www.norman.si

Integrirana in patentirana tehnologija Sandbox odkriva tudi nove in neznane viruse. Sandbox omogoča odkrivanje in odpravljanje virusov brez najnovejših popravkov. Naj bo vaša protivirusna zaščita učinkovita in zares proaktivna!

Naslednji mesec PCFormat

V PRODAJI 1. JULIJA

PLUS KOMUNIKACIJA S PC-JEM LETA 2015, TEST DIGITALNIH FOTOAPARATOV...

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

ta mesec
BREZPLAČNA PRILOGA
vse o tiskalnikih

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

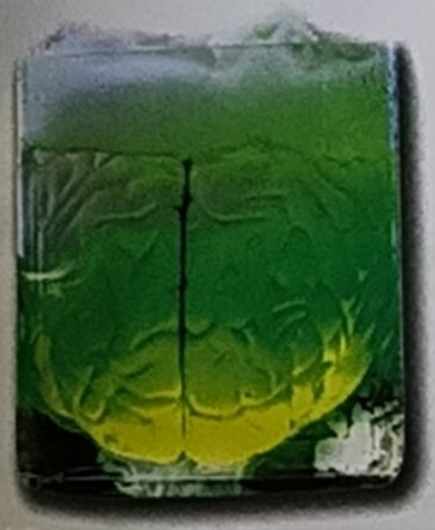
Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli
knjigo *100 novih računalniških zvijač* založbe Pasadena (www.pasadena.si)
+ poster aktualne računalniške igre
+ brezplačen promocijski izvod revije *FHM* ali *Digitalna kamera*

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 1

Naročila sprejemamo
24 ur na dan
MODRA ŠTEVILKA
080 23 13



Mraz vs. Mahe

Kisli možgani

Pozor, naleteli ste na rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave

Izziv meseca: Ekstremni športi (veletest)

Tokratnega izziva sem bil prav, "gmajtn", kot bi rekel naš urednik, ki nas občasno razveseli z uporabo marsovščine iz svojega domačega kraja (kdor razvozla pomen besede, naj mu javi, in on mu bo poslal kakšno drobno nagrado). S tem testom bom namreč nesporno dokazal, da smo računalničarji pravi atleti in ne žolcasti kupčki mesa, ki menijo, da delaš sklece takrat, ko se prepogneš, da bi si zavezal vezalke.

Dvig tiskalnika in brisanje prahu izpod njega

Ekstremni šport, ki nedvomno zahteva od človeka vsaj eno mišičasto roko in izjemno, izjemno koordinacijo. Pa vi poskusite z levico nepremično držati v zraku nekaj kilogramov (!!) težak tiskalnik, medtem ko vaša desnica s krpo med prsti izvaja enakomerne krožne gibe. Znani so primeri, ko je premalo izvežban računalničar začel med tovrstno rekreacijo nehote krožiti tudi z nosilno roko in tako izgubil tiskalnik, parket v delovni sobi in palec na levi nogi.

Premikanje kazalca po zaslonu z miško

Ej, če je curling olimpijski šport, potem je tole vsaj šport. In to ekstremen, kot bom kmalu dokazal. Vsak šport utrudi telo in duha in kuri kalorije. Če redno uporabljate Windows, potem je nemogoče, da ne bi bilo vaše telo utrujeno, duh pa prelomljen na pol. Izgubljanje v nepreglednih menijih, težave z nameščanjem gonilnikov... Vaš kazalec preko zaslona dnevno oddrsa cele kilometre. Stvar, ki jo ljudje najprej povežejo z ekstremnimi športi, je gotovo nevarnost. In pri vseh teh gumbih in koleščkih, s katerimi se ponašajo moderne miške, obstaja zelo resna nevarnost, da si izpahnete zapestje. Morda celo zlomite. Odprto.

Prenos novega računalnika iz trgovine domov

Poleg izrednih količin mišične mase boste potrebovali tudi jeklene živce in smisel za ravnotežje. Kar zadeva mišično maso, je treba poudariti, da zadnje čase ohišja postajajo vedno večja in težja, zaradi tega to ni več šport za začetnike, kot je bil pred nekaj leti. Zakaj jekleni živci? V rokah boste imeli stroj, vreden ene lepe slovenske plače in samo en napačen korak bo dovolj, da vse skupaj konča na tleh ali, kar je še huje, na vaši nič težkega sluteči nogi. Da o ninjah, ki prežijo pred tehničnimi trgovinami, s šurikeni podirajo kupce in kradejo njihovo blago, niti ne začnem. *(Greeegor! Kolikokrat naj ti še povem, da se ti je sanjalo? - Urednik)*

Hitrostno menjavanje disket

Gre za edini ekstremni računalniški šport, ki ga je pred nekaj leti obravnaval olimpijski komite. Ni ga obravnaval dlje kot je trajal smeh zadnjega člana, a vseeno. Gre za priznano disciplino, za katero številni navdušenci še vedno ustanavljajo ligaška tekmovanja. Načeloma obstajata dve vrsti tekmovanja: šprint (kdo prej vstavi in vzame iz disketne enote 100 disket) in maraton (kdo zamenja več disket v petih urah). Pri obeh vrstah prihaja pogosto do pojava disketnega komolca, pogosti so tudi razni zvini in živčni zlomi, zato maratonci običajno svojo športno pot zaključijo že pri starosti tam okoli 30 let. Zaradi vedno manjše uporabe disket počasi izumira tudi ta šport.

Če ima kdorkoli kakšno pripombo ali idejo za novo disciplino, naj jo javi organizaciji WxC (World eXtreme Computing). Domislic bo seveda vesel tudi naš forum.

IZZOVITE MRAZA

Šprint na *PCF* forum Gregorju postavite izziv, ob katerem mu bo zastalo srce. **www.pcformatslo.net/forum**

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformat slo.net/forum**

Pohvala
erm trenutno se sucem po NTKonferenci in mislim da sem srecal Barbaro, ki zbira podatke naokoli...ampak je neki huda teta pa ne upam zraven
Sm pa zelo dolgo rabil da sem pogruntal kam bi dal tist obraz
daSKAn

Trenja
ni reku ne a ne b samo aaaaaaaaa
hamax

ah, lubezen...
ljubezen je neki na kar mi ni treba cakat, da me ustreli
Kr en

carrrrrrrrr
Moderatorje preimenujte v g33ke
santa666

Fwd >> Fwd

Barbara ugotavlja, da jo imajo marketingarji za norca.

Čisto resno mislim. Televizije ne gledam ravno pogosto, za kar obstaja precej dober razlog, in sicer reklame. Ne le to, da jih bašejo na vsake tri sekunde programa in da so na komercialnih televizijah mrtvo hladno ukinili zaključne špice za nekaj dodatnega drobiža. To je že samo po sebi dovolj moteče, a bi še preživela, če bi bile reklame vsaj pogojno znosne. Saj se najde kakšna, ki je prav zabavna (najbolj ironično pri tem je, da so te reklame večinoma slovenske), pri ostalih pa lahko dobim živčni zlom. Naj mi nekdo prosim strokovno razloži, kaj za en hudič je tehnologija Maraton. A moraš dezodorant privezati na vrvico, da ti ne pobegne 42 kilometrov stran? A je mogoče z njim prepričljivo zmagati na tekmovanju v metanju dezodorantov? In kaj za vraga je elektronski glavniček – za lase? Rezultat njegovega "delovanja" je nekakšno sinusno valovanje, ki po vsej zdravi logiki ne pomeni prav nič. Lasje ne vibrirajo, še manj pa nam kdaj kakšno zapojejo. (Si lahko predstavljate, kako bi bilo zaspati, če bi vam naglavno okrasje celo noč prepevalo?).

Posebno sramotilno mesto pa pripada reklamam za določena čistila. Saj so že same po sebi dovolj neumne, da si snovalci teh zmazkov zaslužijo samo kristalni lestenec v občutljive dele, ko pa jih dobijo v roke tisti... no, karkoli že so, ker sinhronizatorji prav gotovo niso, postanejo te reklame nočna mora svoje sorte. "Poglejte, kako kaplja; poglejte, kako kaplja!" "Aaaaaaaaaaaaa!!!!!" Kdo je tu zdaj nor? Odnos "dobro je, za kogar je" mi obrača želodec. Taki marketingarji žalijo našo inteligenco in so očitno trdno prepričani, da smo čreda debilov, ki bo padla na čisto vsako debilno finto. Pozivam vse bralce PCFormata, da se mi pridružijo v bojkotu izdelkov, katerih proizvajalci so trdno prepričani, da imamo skupen inteligenčni količnik nižji od povprečne gozdne jagode.

Samošeto...

PRIJAVITE SVOJE DOSEŽKE

Svetovni rekordi

V prvem delu revije smo zapisali nekaj uradnih svetovnih rekordov iz sveta računalništva. Tu jih je še nekaj, ki pa jih nismo preverili, zato jih boste našli ekskluzivno le na tej strani

NAJVEČJA DISKETNA ENOTA

Na neki nemški univerzi so zadnjih 15 let izdelovali največjo disketno enoto na svetu. Zdaj, ko je končana, meri 22 metrov v širino in 30 metrov v dolžino. Izdelali so tudi ustrezno veliko disketo (širina 20,3 metrov, teža 3 tone), ki jo je treba v disketnik vstaviti s pomočjo posebnega žerjava. Na disketi je shranjen operacijski sistem MS-DOS 6.33. Zdaj izdelujejo še dovolj velik kabel za napajanje, s katerimi bodo disketnik priključili neposredno na bližnjo elektrarno in kabel za priključitev na računalnik, s katerim bodo dokazali, da stvar sploh deluje. Računajo, da bodo za ta del projekta potrebovali še nadaljnjih 12 let.

NAJBOLJ ŠKODLJIV VIRUS

Genialni programer iz Angole, 19-letni Mbsaba-Mbebe Dgitrono (prevedeno v Slovenščino: Lačna digitalna ura, ki ima vnete diesni, in vsake pol minute reče "Mbsaba") je v svoji koči izdelal računalniški virus, ki neuradno velja za najbolj škodljivega. Tu je pričevanje njegovega soseda, ki pa žal ne govori najbolj tekoče slovenščine, ker je v osnovni šoli takrat šprical: "Mbebe šla v svoja hiš jezno in rekli, da pisapisala bolezen za stroj-ki-računa-in-kaže-Doom-3, ker ga stroj premagala. Mbebe tipkala. Mbebe še tipkala. Mbebe še tipkala. Koča Mbebe eksplodirala. Ogenj, vse smrdeli po gnila jajce in nosorog urin. Strežnik se zj(CENZURA)la. Internet povsod, adijo. Odprtina-na-stena-hiša XP povsod, adijo. Mbebe, adijo."

NAJHITREJŠI TRDI DISK

Ameriški dijak iz Teksasa je na svoji farmi izdelal trdi disk, ki deluje (oziroma je delal) pri hitrosti 100.000 obratov v minuti. Tehničnih podrobnosti mladi izumitelj ni želel izdati, so pa na video posnetku, ki ga je naredil, dobro vidni rezultati poskusa. Ko je Američan računalnik vključil in se je disk zagnal, je silno vrtenje ploščo diska spremenilo v svojevrstno cirkularko, ki je razrezala ohišje računalnika, poletela skozi steno sobe proti hlevu in tam povzročila škodo v višini pol milijona dolarjev. Kako? No, recimo da imajo na farmi dijaka še vedno enako glav živine kot prej, le da te glave zdaj niso več tam, kjer so bile pred poskusom.

NAJBOLJ PIJAN RAČUNALNIČAR

167 kilogramov težak Nizozemec Johan Pir Trink je nekaj ur po koncu LAN-partyja, na katerem je njegov klan zasedel predzadnje mesto, nag obležal v jarku ob cesti. Vonj po čistem alkoholu in odmrla trava na mestu, kjer je Johan obležal, sta dala varuhom reda in miru vedeti, da imajo opravka s primerom skrajne alkoholiziranosti. Test je pokazal neverjetnih 16,5 promila alkohola v krvi, kar je dovolj, da usmrti odraslega sinjega kita. Johanovi zgroženi prijatelji so povedali, da je ta že na tekmovanje prišel vidno vinjen, saj se je po nesreči usedel na njihovega vodjo in mu povzročil hude notranje krvavitve. Ob vsakem porazu je Johan nato srknil nekaj decilitrov neznane prozorne tekočine, ki so jo forenziki opisali kot koktajl mošta, špirita in solne kisline. Po razglasitvi rezultatov je Johan nenadoma zakričal: "Tarzan!" se slekel in skočil skozi okno v tretjem nadstropju. Preden se je zgrudil v jarek, je šprintal še kakšnih 400 metrov.

NAJPAMETNEJŠI RAČUNALNIČAR

Zloglasni G.M. iz Slovenije je sposoben v 4,7 sekunde (povprečje) rešiti vsak računalniški problem, ki mu ga zastavite. Med njegove stalne obiskovalce sodijo Bill Gates, Zinedine Zidan, John Carmack in Mehmt Konkonkonzho, direktor največjega komunalnega podjetja Zimbabveja.

Ste bili kdaj priča podobnemu rekordu? Ste ga morda dosegli sami? Ne držite tega za sebe, javite nam na forum www.pcformat.si/forum

NASLEDNJI MESEC
PCFormat številka 41 bo v prodaji 1. julija

Novi lepši svet elektronike

BOF
Building Of Fun

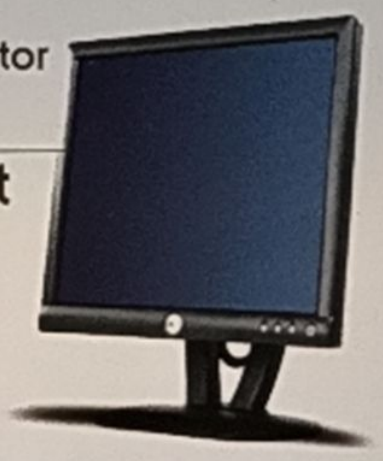
Osebni računalnik DELL
DIMENSION 5000 GF

249.990 sit

- Intel Pentium 4 3GHz 1MB HT 800MHz
- pomnilnik 512 MB DDR2 Dual chanell
- trdi disk 160GB SATA 7200 obratov/min
- zapisovalnik DVD±RW 16x
- **grafična kartica GeForce 6800, 256 MB PCI-Express**
- optična miška in tipkovnica
- Windows XP Home SP2, Microsoft Works 7.0
- garancija 1 leto

19" LCD monitor DELL
E193FP

93.990 sit



- ločljivost 1280x1024
- kontrast: 500:1
- odzivni čas: 16 ms
- svetilnost: 250cd/m2
- garancija 3 leta

Brezžična laserska miška TRUST
MI - 7200

9.990 sit

- brezžična miška z 5 programabilnimi tipkami in koleščkom
- nastavljiva ločljivost laserskega senzorja 800-1200 dpi
- zibka z polnilcem akumulatorskih baterij
- indikator nizke kapacitete baterije
- USB in PS2 vmesnik
- 2 leti garancije

MATRIX
On Line

GTR
FIA GT Racing Game

17" LCD monitor DELL
E173FP

59.990 sit

- ločljivost 1024x786
- kontrast: 400:1
- odzivni čas: 16 ms
- svetilnost: 250 cd/m2
- 1 leto garancije

STAR WARS III
Revenge of the Sith

CHAMPIONSHIP MANAGER 5

MOTO GP 4
Official Game of Moto GP

Slušalke LOGITECH
PREMIUM STEREO HEADSET

8.490 sit

- nova oblika popularnih Logitech slušalk
- izboljšan zvok slušalk in mikrofona
- frekvenčni razpon:
  slušalka: 20 – 20.000 Hz
  mikrofon 100 – 16.000 Hz
- 3.5 mm vtič

svetovanje
Svetovalci BOF-a vas bodo s strokovnimi nasveti privedli do izbora, ki bo zadostil vsem vašim željam, potrebam in zmožnostim. Najboljše za dom in žep.

BOF **Ljubljana**, delovni čas, **trgovina / CD shop:** pon-ned: 9 - 21 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana, **tel.: 01 546 44 60**
BOF **Kranj**, delovni čas, **trgovina / CD shop:** pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19 / BOF, TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj, **tel.: 04 281 27 10**
BOF **Maribor**, delovni čas, **trgovina / CD shop:** pon-ned: 9 - 20 / BOF, Tržaška 7, Maribor, **tel.: 02 320 75 70**

PISARNA DOMA ZABAVA DOMA DOMAČA OPRAVILA PRENOSNIKI BELA TEHNIKA KUHANJE CD DVD **www.bof.si**

www.pcplus.si

DARILO!!!

Vsem kupcem PCPlus računalnikov podarimo PCPlus DVD:
- s 5 licenčnimi IGRAMI
- pisarniškim paketom OpenOffice.org
- operacijskim sistemom Linux
- Pinnacle preizkusnimi programi

PCplus PRIVILEGE servis
V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

NOVA LINIJA PCplus OSEBNIH RAČUNALNIKOV

	I-f@mily	I-net	e-office	e-m@chine	g@mer	m@gic	Dream m@chine
Procesor:	AMD Sempron 2600+	AMD Sempron 3000+	Intel® Celeron® 2,8 GHz (LGA)	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz	AMD Sempron 2800 (754)	AMD Athlon64 3000 (939)	Intel® Pentium® 4 3.2 GHz (LGA)
Pomnilnik:	256 MB DDR (PC3200)	256 MB DDR (PC3200)	256 MB DDR (PC3200)	Kingston 512MB DDR (PC3200)	Kingston 512 MB DDR (PC3200)	Kingston 512 MB DDR (PC3200)	Kingston 512MB DDR (PC3200)
Trdi disk:	80 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	Hitachi 160 GB 7.200 obr. SATA	Hitachi 160 GB 7.200 obr SATA	Maxtor 200 GB 7.200 obr. SATA	Maxtor 200 GB 7.200 obr. SATA
DVD pogon	Combo DVD/CD-RW	DVD+/RW NEC	DVD+/RW NEC	Combo DVD/CD-RW	DVD+/RW NEC	DVD+/RW NEC	DVD+/RW NEC
Grafika:	integrirana do 64MB + AGP	integrirana do 64MB + AGP	integrirana do 64MB + AGP	integrirana do 64 MB + AGP	PX6200TD 128MB, DVI, TVO	PX6200TC 64/256MB, DVI, TVO	PX6200TD 128MB, DVI, TVO
Zvok:	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok
Tipkovnica:	PCplus tipkovnica	PCplus tipkovnica	PCplus tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica
Miška:	optične miška s koleščkom	optične miška s koleščkom	optične miška s koleščkom	optična miška s koleščkom	optične miška s koleščkom	optične miška s koleščkom	optične miška s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki 120W	zvočniki 120W	zvočniki 120W	zvočniki 120W	...	...	...
Mrežna kartica:	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
Dodatno:	floppy disk	modem V.92, floppy disk	modem V.92, floppy disk	floppy disk, čitalec kartic 7v1	floppy disk, čitalec kartic 7v1 osnovna plošča NF4	floppy disk, čitalec kartic 7v1 osnovna plošča NF4	floppy disk, čitalec kartic 7v1 osnovna plošča 915
	74.900,-	86.900,-	94.900,-	136.900,-	139.900,-	166.900,-	205.900,-

Priloženi igrici: Splinter Cell, Prince of Persia

ZA GAMERJE!

NEC 72VM
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024/60Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250cd/m²
Zvočniki
68.900,-

NEC 1770NX
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024/60Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 12ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250 cd/m²
DVI-D
črn ali bel 89.900,-

NEC 92VM
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024/60Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki
94.900,-

NEC 1970V
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024/60Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250 cd/m²
črn ali bel 109.900,-

NEC 1970NX
S-IPS TFT panel
Ločljivost: 1280x1024/60Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250 cd/m²
DVI-D
črn ali bel 124.900,-

NEC 1970GX
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 8ms
Kontrastno razmerje: 700:1
Svetilnost: 400 cd/m²
OptiClear screen technology
DVI-D
159.900,-

NEC 2080UX+
S-IPS TFT panel
Ločljivost:1600x1200 / 60Hz
Velikost pike: 0,255mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 400:1
Svetilnost: 250cd/m²
DVI-I, DVI-D, VGA
črn ali bel 249.900,-

NIKOLI CENEJE

PIXMA iP1000
Barvni Bubble Jet tiskalnik
Ločljivost: 4800x1200 dpi
Hitrost: Č/B do 14 strani / min
barvno do 11 strani / min
Podajalnik papirja: 100 listov
Priklop: USB
12.490,-

SUPER CENA **8x**
DVD+R mediji Ricoh 8x
10 kosov v paketu, Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 8x,
Cake box
1.190,-

SUPER CENA **16x**
DVD+R mediji Ricoh 16x
10 kosov v paketu, Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 16x,
Cake box
1.590,-

SUPER CENA **8x**
DVD+R mediji Ricoh 8x
25 kosov v paketu, Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 8x,
Cake box
2.790,-

SUPER CENA **2,4x**
DVD+R DL mediji Ricoh 2.4x
1 kos, Kapaciteta 8,5 GB
Hitrost zapisovanja 2,4x,
Jewel škatlica
1.790,-

Ricoh Caplio R1V
5.0 MPix tipalo,
1,8" LCD zaslon s histogramom,
4.8x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 4.8 – 22.2mm
F: 3.3 (W) - 4.8 (T)Wide zoom
1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Najhitrejši zagonski čas - 0.8s
snemanje AVI filmov z zvokom
12MB interni spomin + SD reža,
USB povezava, AV izhod
64.900,-

Belinea 10 17 25
TN panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Odzivni čas: 16ms
Svetilnost: 260cd/m²
Zvočniki
59.900,-

Belinea 10 17 30/35
TN TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 13ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Zvočniki, DVI-D
68.900,-

Belinea 10 19 05
Premium MVA panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Kontrastno razmerje: 700:1
Odzivni čas:25ms
Svetilnost: 250cd/m²
DVI-D
82.900,-

Belinea 10 19 15
Premium MVA panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Kontrastno razmerje: 700:1
Odzivni čas: 25ms
Svetilnost: 280cd/m²
Zvočniki, DVI-D
96.900,-

Notesnik PCplus Celeron M
Procesor Intel Celeron-M 1.4 GHz
LCD zaslon 15.1
Pomnilnik 256MB
Trdi disk 40GB
DVD/RW pogon
Integr. grafična kartica Intel Extreme
modem 56k, 4x USB 2.0, LAN 10/100,
VGA in TV izhod, Li-Ion baterija,
Slovenska tipkovnica
179.900,-

Notesnik PCplus Celeron M-X
Procesor Intel Celeron-M 1.4 GHz
LCD zaslon 15.1"
Pomnilnik 512MB
Trdi disk 80GB disk,
DVD-RW pogon
Integr. grafična kartica Intel Extreme
modem 56k, 4x USB 2.0, LAN 10/100,
VGA in TV izhod, Li-Ion baterija,
Slovenska tipkovnica
204.900,-

NEC Versa f-M500e
Intel® Celeron® procesor-M z 1.3 GHz
Intel® 855GM nabor
256MB DDR RAM, 40 GB trdi disk
15" TFT XGA zaslon
Combo DVD/CD-RW pogon
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica
4x USB 2.0, 56k modem,
LAN 10/100, Free DOS,
Li-Ion baterija, Teža 2.6 kg
Slovenska tipkovnica
179.900,-

NEC Versa f-M500
Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Intel® Pentium® procesor-M
Intel® 855GM nabor, Wireless LAN 802.11b/g
Intel® Pentium® M Procesor 1.5GHz
256MB DDR RAM, 40 GB trdi disk
15" TFT XGA zaslon, TV izhod
Combo DVD/CD-RW pogon
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica, FireWire
4x USB 2.0, 56k modem, LAN 10/100,
4 v 1 čitalec kartic, Free DOS, Li-Ion baterija,
Teža 2.6 kg, Slovenska tipkovnica
269.900,-

NEC Versa f-S940 P1.6
Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Mobile Intel® Pentium® procesor-M
Intel Wireless LAN 802.11b/g
Intel® Pentium® M Procesor 1.6GHz
512MB DDR RAM, 40GB trdi disk
13" WXGA TFT zaslon
Combo DVD/CD-RW enota
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica AC97, Firewire
2xUSB 2.0, modem 56k V.92,LAN 10/100
5 v 1 čitalec kartic, VGA izhod,
Free Dos, Li-Ion baterija, teža: 2 kg
Slovenska tipkovnica
319.900,-

178MP
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Odzivni čas: 16ms
Svetilnost: 270cd/m²
Zvočniki
54.900,-

198EP
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,294mm
Kontrastno razmerje: 500:1
Odzivni čas: 25ms
Svetilnost: 250cd/m²
74.900,-

računalniška e-trgovina www.pcplus.si

DVD zapisovalnik NEC ND-3540
8x DVD+R9, 16x DVD+/R,
8x DVD+RW, 6x DVDRW,
48x CD-R, 32x CD-RW
Zaščita pred napakami
Protiprašno tesnenje
~~Redna cena: 59,90€~~
Internet cena: klik!

USB 2.0 ključek
Vmesnik: USB 2.0
LED indikator prenosa
Plug&Play
~~Redna cena: 29,90€~~
Internet cena: klik!

SLOVENSKI PODNAPISI IN MENIJI

DVD/DivX predvajalnik Waitec X5
Podpira DivX podnapise (srt)
Coaxial/Digital Out, 5.1 analog out,
SCART, SVideo in Composite Video out
DTS/DOLBY Digital, MPEG
PAL / NTSC, HDTV podpora
Nadgradljiv firmware
Daljinski upravljalec
18.400,-

PODPIRA SLOVENSKE PODNAPISE

DivX predvajalnik Xoro HSD 310
Podpira DivX podnapise (sub, srt, smi)
Analog Stereo, Dolby Digital
DTS (koaksialni) audio izhod
Video cinch, S–video, AV SCART
Progressive scan YUV
PAL in NTSC podpora,
RGB združljiv SCART izhod
Nadgradljiv firmware
Daljinski upravljalec
15.900,-

ZA VAŠ DOMAČI KINO!!!

16:9

NEC VT 47
LCD tehnologija
Ločljivost: 800x600,
Svetilnost: 1500 ANSI lumnov
Kontrastno razmerje: 400:1
Daljinski upravljalec, zvočnik
Torbica, teža: 2.9 kg
199.900,-

NEC VT 570
LCD tehnologija
Ločljivost: 1024x768
Svetilnost: 1300 ANSI lumnov
Kontrastno razmerje: 400:1
Daljinski upravljalec, zvočnik
Torbica, teža: 2.9 kg
299.900,-

NEC LT 180
DLP tehnologija
Ločljivost:1024x768
Projekcijsko razmerje:16:9
Svetilnost: 2000 ANSI lumnov
Kontrastno razmerje: 1000:1
IR daljinski upravljalec, zvočnik
Whisper quiet - samo 34 dB
Torbica, teža: 2.9 kg
359.900,-

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60
KRANJ: 04/281 27 10
MARIBOR: 02/320 75 70

METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

Centri Interspar

Katalog Quelle

Meler Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 800
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 1

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

www.pcplus.si

www.pcplus.si

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.